Um dia retornarei ao seu lado

Un jour je serai de retour près de tói

1944

A marca do início do heroísmo, quando homens e mulheres mascarados decidiram fazer a diferença com seus poderes e habilidades, foi o ano em que as janelas se partiram, e os sonhos se renovaram.

A guerra estava acabando, com o surgimento dos meta-humanos os aliados tiveram uma vantagem tremenda contra os inimigos, 1944 é o fim dos conflitos humanos e início da história meta-humana.

Levaria tempo até que o combate ao crime se tornasse como é hoje, mas essa jornada trouxe também novos questionamentos à própria filosofia. Quando se vive em um mundo de deuses o que resta ao povo?

A filosofia heróica pós-moderna nasce do questionamento da posição intrínseca da humanidade perante a nova ordem, deve-se analisar como o mundo interage e é tocado pela natureza pós humana. O material a seguir é a transcrição de entrevistas feitas regularmente ao herói Coeur de Lion pelo jornalista Francisco Mota, e complementada por comentários do filósofo Mohammed Abdul, marcado pela fonte Merriweather nos rodapés das páginas.

Coeur de Lion foi um herói francês que atuou na era de ouro dos super heróis, circa 1980, sua atuação foi marcada pela sua forte presença popular e atividades comunitárias, além de ativismo político.

I

Francisco-Gostaria de começar esta entrevista agradecendo sua disponibilidade para atender o chamado da filosofia em meio a sua rotina heróica, é um prazer.

Coeur de Lion- O prazer é meu, sempre estarei aberto a conversar contigo, meu caro Francisco.

Francisco-Passada as cerimônias, eu gostaria de começar nossa conversa.

Coeur de Lion-Plenamente.

Francisco-Como você enxerga o heroísmo com o crescimento da regularização dos meta-humanos?

Coeur de Lion-O heroísmo não se diferencia muito da arte, ambos podem, e devem, ser analisados com um olhar crítico, questionador em origem. Quando se fala sobre a arte heróica é necessário analisar o material em que o heroísmo se forma, analisar a influência do material na produção de desejante é papel de todo filósofo heróico, desta forma, fica a pergunta, como podemos analisar o materialismo dialético meta-humano?

Francisco-Certamente.

Coeur de Lion-O material em que se baseia a arte inevitavelmente influencia seu resultado final, o material se transforma, dissolve e coagula, formando materialmente a subjetividade de seu criador, dessa forma, a matéria que se usa para arte tem papel tão importante quanto a visão em si, não há produção de desejo sem materialidade desejante, o material da arte tem função primordial, como a arte em si. Não se pode separar a arte do material, como a alma do corpo, ambos têm a mesma singularidade. Então enxergo a atuação heróica como enxergo a produção de arte, intrinsecamente subjetiva e dependente de um materialismo dialético. A fonte matriz da arte diz mais sobre a arte do que o artista pode dizer sobre o material, a forma e a estética se conformam na produção desejante heróica. Sendo assim, podemos definir que o material tem papel na produção heróica como a fundamentação dialética de um fazer social, um maquinário desejante social.

Francisco-Então como enxerga o heroísmo pela lente da subjetividade humana, ou deve-se dizer meta-humana?

Coeur de Lion-Quando entendida como forma de arte, a prática heróica se torna então alvo da análise filosófica, de qualquer modo, cabe o questionamento: O que é heroísmo?

Francisco-De fato.

Coeur de Lion-A prática heróica deve ser dissecada então pela filosofia com intuito de defini-la, assim como compreendê-la. O heroísmo pode ser analisado como um fenômeno prático e não estético, deve ser analisado como o fazer filosófico do maquinário desejante do heroísmo, isto sendo, a forma prática de um imaginário popular do ser-herói.

Francisco-Seria então o heroísmo, como disseste antes, um material?

Coeur de Lion-De fato. A prática então deve ser tomada como vigente imediata? Não, devemos analisar com um olhar crítico o fazer-herói, vendo que nem toda prática de um herói se torna heroísmo em si, então de forma clara, o que é heroísmo?

Francisco-Uma forma prática de definir o fazer heróico?

Coeur de Lion-O conjunto de práticas realizadas por um maquinário desejante que se manifesta através de práticas dentro das regras de uma sociedade, visando a manutenção de um status quo estabelecido. O heroísmo pode ser definido pelo valor intrínseco de uma ação, o heroísmo é heroísmo por ser como é.

Nota: Coeur de Lion diversas vezes citará maquinários desejantes, se relacionando com a ideia esquizoanalítica de entender o fenômeno heróico como parte de uma sociedade neo liberal capitalista. Máquinas desejantes são uma construção psíquica do inconsciente.

II

Francisco-Mais uma vez nos encontramos, como tem lidado com o fardo da liberdade?

Coeur de Lion-Tenho seguido bem, meu caro, e como estás?

Francisco-Entre o desejo de liberdade e a frustração do passado.

Coeur de Lion-Realmente, vejo o blues em seus olhos. Viver em uma sociedade crescente como a nossa certamente implica em uma espécie de esquizofrenia.

Francisco-Acredito que a melancolia se tornou parte de nossas vidas, conforme fomos seguindo cegos ao abatedouro.

Nota: Blues, ou futuramente motor city blues, é a definição do sentimento de despertencimento de um momento, a ânsia de estar em outro tempo, a busca de satisfação no passado, a saudade do que já foi. O blues é um resultado direto da impotência de maquinários desejantes.

Quando um maquinário social começa a se desmantelar o blues é sentido, o blues é não mais do que o estado transitório de um zeitgeist e outro. O passado sempre será o que tem de melhor, e tudo que não se deixou ser. O blues é o sofrimento dos amantes, o sentimento de saudade de tudo que se foi, o início de um corpo sem órgãos.

O blues, no entanto, também representa a esperança do futuro, o sonho de que o que virá, virá.

Francisco-Como você enxerga a frustração humana com a natureza meta-humana e sua nova posição na escada da evolução?

Coeur de Lion-É uma pena como tem crescido a ideia de “nós” contra “eles”. Vejo como enxergo, somos uma unidade, não há diferença entre a natureza humana e a nova compreensão do heroísmo, realmente é um corpo sem órgãos.

Francisco-Poderia elaborar?

Coeur de Lion-O corpo sem órgãos é o resultado do detrimento de um maquinário desejante, quando existe a não realização, essa não realização resulta então na busca de um não-eu, uma figura representativa do que não se é, a procura do contrário, independente da forma.

Francisco-Diria então que as pessoas buscam este ”não eu” nos meta-humanos?

Coeur de Lion-É mais complexo, um corpo sem órgãos é a última instância de um ser social. Improdutivo, estéril, inconsumível, um corpo de desejos erráticos caracterizado pela esquizofrenia e formas reprimidas de amor, uma espécie de deserto. O estado assumido pelo corpo quando a produção de desejo assume seu último estágio de improdução. Buscar uma diferença entre castas é buscar frustração em uma relação honesta entre duas partes.

III

Francisco-Entendemos a importância do materialismo dialético na produção heróica, e como se define o heroísmo, então o que seria a vilania?

Coeur de Lion-A vilania é caracterizada pela formação em massa de um corpo sem órgãos, um material desejante errático, caracterizado pela esquizofrenia. Esquizofrenia no âmbito de não se adequar, no sentido de não ser compreendido dentro das normas dos contratos sociais. A vilania tem sua origem em um maquinário desejante que não se adequa à grande máquina social, uma espécie de corpo sem órgãos.

Francisco-Como então enxerga a vilania em um fazer social?

Coeur de Lion-A vilania não pode ser observada como um fenômeno único, mas sim um poliedro abundante de desejos não conformados nas normas de uma sociedade, a vilania não é má em sua integridade, mas é a inadequação em um fazer social, um jamais vu

Nota: Jamais vu é o sentimento de desrealização e dissociação de um sujeito, a consequência e causa de um corpo sem órgãos. Caracterizado pela falta de senso próprio e conscienciosidade, o sentimento de perdição de um criador de subjetividade, a anti arte .

O sentimento de esquecimento, o oposto do déjà vu.

IV

Francisco-Uma fala sua me intriga, penso diversas vezes sobre o que quis dizer sobre "o retorno". Poderia elaborar sobre o tema?

Coeur de Lion-O retorno é a materialização do desejo social de liberdade, é o sonhar do inconsciente popular, o desejo do futuro e a esperança do que virá a ser. O retorno é a esperança no futuro, a máquina desejante do que ainda virá, é a fé na humanidade e sua capacidade de se transformar.

O retorno é a esperança de que dias melhores virão.

Francisco-Do que seria esse retorno?

Coeur de Lion-O retorno dos dias belos, o retorno do amor perdido, o retorno dos desejos, o retorno do comunismo, todas esperanças que o futuro aguarda, ninguém sabe ao certo. O Retorno é o sol que banhará nossos corpos após a tempestade, o evento que unirá a humanidade como uma, após uma terrível calamidade, o Retorno virá quando nós mais precisarmos dele, é a esperança depois da tragédia, é o retorno da vida, o retorno da deidade, o retorno dos sonhos para a humanidade.

Coeur de Lion-O retorno é fé, é esperança que mantém o maquinário desejante em alta produção de maneira constante, é o combustível para a máquina de sonhos, a redenção do que jamais será, o retorno da vida, o fim do blues, é a fé no amor.

Francisco-Falemos disto então, para você, o que é o amor?

Coeur de Lion-Francisco, meu amigo, por favor me impeça quando me tornar excedente, pois sobre amor eu terei muito a falar.

Francisco-Temos tempo.

Coeur de Lion-Plenamente.

Coeur de Lion-O amor é a essência da realidade, o único material de verdade, a verdade única e íntegra que todos conhecemos de longe e almejamos alcançar através da vida, o amor é a força mais forte da realidade, a manipulação da realidade capaz de encerrar guerras, começar universos, sangrar como uma galáxia em expansão. O amor é a coisa mais importante que temos, é o que todos deveriam enxergar uns nos outros, é a força que impulsiona o heroísmo, é o que acalenta minha sede, sobrepõe meu julgamento, abraça minha alma.

O amor é a pós-verdade mais linda que existirá, é o fluxo natural da vida que todos um dia tocam. Ordem, progresso e amor são o que constituem este país, liberdade, igualdade e fraternidade são todas consequências do amor, amar é a base da vida, é o que faz a humanidade seguir em frente, é o cálice sagrado que mata sua maior tristeza.

Francisco-Vejo que tem uma visão um tanto positiva sobre o amor, se importa de explorar o tema?

Coeur de Lion-Com certeza, meu caro.

Coeur de Lion-De fato existe um que de positivismo no heroísmo, lutar pela igualdade de todos e a segurança popular é um esforço buscado por quem acredita em igualdade, apesar de eu assumir que existe uma questão inconsciente envolvida na reação.

Francisco-Qual?

Coeur de Lion-Lutar contra a vilania por vezes tem um aspecto ilógico, não pelo objetivo, com certeza não, mas pelo processo, pode ser assustador se entregar por completo ao fazer heróico, eu mesmo não me enxergo o fazendo.

Francisco-Estás sendo humilde.

V

Coeur de Lion-Gostaria de pedir perdão se minha fala é confusa ou prolixa.

Francisco-De forma alguma, este é um buraco que todos caímos de tempos em tempos.

Coeur de Lion-Talvez, de fato.

Francisco-Sei que um dia você fez parte da cultura hardcore, poderia aprofundar sobre isso?

Coeur de Lion-Interessante abordar essa temática, apesar de fazer anos que não contribuo com a cultura. A cultura hardcore é uma subcultura pós punk que se baseia na música sintética anedótica, especialmente reconhecida pelo artista Guillermo Milliano, porém o hardcore supera sua origem eletrônica e se torna algo a mais, uma filosofia de vida baseada na energia, uma forma impulsiva de se viver e sentir, o hardcore é uma forma de expressão explosiva e viciante, um modo de se libertar do sofrimento da liberdade, se é que vê a ironia nisto.

Francisco-Entendo.

Coeur de Lion-O hardcore é sobre amor, sobre viver cada momento ao seu máximo, suas batidas senoidais e baixos tangentes são um reflexo dos corações pulsantes que compõe a cultura hardcore, é a conexão entre o sujeito e a subjetividade, um estado de transe em uma conversa com a cidade, uma forma de expressar sua individualidade sem vergonha, em medo de falhar. Hardcore é sobre lutar contra a apatia, buscar os sonhos e viver o amor, o hardcore é um jeito de demonstrar sua imensa alma. Apesar do que pode parecer em uma primeira observação, os hardcore estão mais próximos do mundo ideal do que nós, existe um quê da erótica platônica na doutrina hardcore, por meio de belos corpos, belas ações e belas palavras eles alcançam o mundo inteligível das ideias. De uma forma os hardcore são o oposto de um corpo sem órgãos.

Francisco-Definitivamente intensos.

Nota: O estilo Hardcore de música também está ligado a era disco, a expressão "disco" se tornou famosa na época, significando algo retrógrado, velho, mas ainda funcional, algo vintage até. Durante sua juventude, Coeur de Lion foi um ativista revolucionário junto aos hardcore, sua ascensão e fama nasceram com o ideário hardcore sobre amor, liberdade e camaradagem.

Analisar os hardcore requer o reconhecimento de padrões sociais ao longo da história e a compreensão da construção de um ideal revolucionário, visto que em essência os hardcore buscam a liberdade do mundo material, o movimento busca de forma anárquica analisar a materialidade no mundo das ideias, compreender o valor estético do materialismo histórico dialético.

A filosofia contemporânea (A filosofia Afro-Latina) busca compreender os movimentos sociais gerados pela presença de meta-humanos no mundo, e como a sociedade se conforma com essa mudança repentina, os maiores filósofos da atualidade buscam compreender a verdade e o motivo do afastamento da humanidade de Deus.

Epílogo

Francisco-Gostaria de sair um pouco de nossa pauta tanto quanto filosófica, se não se importar.

Coeur de Lion-De forma alguma.

Francisco-Você é um homem que traz com si uma carga emotiva e histórica muito presentes em nossos olhos, como você se enxerga em meio ao mundo caótico em que vivemos?

Coeur de Lion-Essa talvez seja a pergunta mais difícil que me fez hoje, a verdade é que tenho uma grande dificuldade em me enxergar desta forma, me analisar de forma fria e objetiva, sou uma pessoa emocional demais para realizar esse feito, eu acredito.

Coeur de Lion-Sinto orgulho do que conquistei, é verdade, sinto orgulho dos olhos que me enxergam de uma forma tão linda quanto essa, mas não me orgulho de tudo que já fiz, já fui muitas coisas, de verdade, talvez por isso sinta tanta dificuldade de me enxergar de uma só forma, mas acho que se tivesse que me definir como algo eu me definiria como um sonhador.

Francisco-De que maneira?

Coeur de Lion-Acredito que muito mais do que qualquer coisa eu sonho, sonho na liberdade, sonho no amor, sonho no Retorno. Eu sonho em ser um artesão de sonhos, que possa entregar ao mundo toda a beleza que o mundo me beneficiou, sonho em ser alguém gentil, como a vida foi comigo durante tantos anos.

Coeur de Lion-Sinto saudade de tudo que já vivi, mais ainda de tudo que viverei, sinto saudade dos meus amores, sinto saudade da minha infância, sinto saudade do que virá pela frente, sonho com o dia que a vida me abraçará novamente.

Francisco-Muito bem falado. O desejo de liberdade talvez seja a força que mais movimenta a humanidade, o livre arbítrio e o poder de escolher seu futuro talvez seja a coisa mais linda que a vida tem a oferecer.

Coeur de Lion-Com certeza, amar e ser amado, viver e respirar, tudo isso são momentos tão ínfimos que nem podem ser observados, momentos que passam tão rápidos que nem podem ser sentidos, momentos que são como lágrimas na chuva, descendo em nossos olhos em meio a vida. Viver é a maior benção que nos é dado, eu sonho em um mundo que abraçará toda pureza e deidade da vida que vejo em meus olhos.

Francisco-Sim, é visível seu afeto pelo viver.

Coeur de Lion-Talvez seja muito mais que isso, nós passamos toda a vida tentando superar a materialidade, tentando alcançar o mundo das formas, tentando superar nossa humanidade, mas talvez o Retorno seja sobre abraçar a humanidade, abraçar o que nos faz nós, sem desdenhar do aspecto material que temos, sem ser reduzido a conceitos puramente estéticos de um discurso. Eu sonho em um mundo que abraçará cada uma de suas diferenças, um mundo que será livre para todos os sonhadores, um mundo onde o amor seja escolhido por cada um que nele habitam, sonho em um mundo que amará tudo que faz seu povo ser seu, sonho em um mundo que se unirá pelas suas diferenças, sonho que nós resistiremos, e viveremos para ver a beleza da nossa união. Se eu puder sonhar, sonho em um mundo livre, um mundo onde todos podem escolher, livre arbítrio, sem mais deuses e reis, apenas irmãos.

Francisco-Nosso tempo está se encerrando, infelizmente, gostaria novamente de te agradecer pelo tempo e compreensão, é sempre uma honra tê-lo próximo.

Coeur de Lion-Imagine, o prazer definitivamente é meu, poder compartilhar minha visão sobre o mundo desta forma é mais que prazeroso.

Francisco-Então encerramos por enquanto, como deseja terminar esta entrevista?

Coeur de Lion-Leitores, saibam que vocês fazem a diferença, saibam que seus corações formam algo maior que suas vidas em si, o amor que vocês sentem formam algo muito maior que nós, nós somos a cidade, eu sou a cidade, vocês caminham por mim com suas capas e botinas, me atravessam a pé ou através de automotores, vocês são abraçados por meus mil braços luminosos, você pode impedir que eu me vá, em anos haverá a guerra, uma guerra que me nivelará ao chão, mas você pode impedir isso, você pode me salvar.

Soyez Vigilant

Je t'aime

Un jour je serai de retour près de toi.

HEROFRENIA

INTRODUÇÃO

Heróis existem!

Há algum tempo, na verdade...

Durante a segunda guerra mundial os primeiros meta humanos foram descobertos, após isso, a crescida foi clara de sua influência na sociedade, de heróis com uniformes glamourosos e capas dos anos 80 até os bastiões de fama dos anos 2000, os heróis são uma realidade concreta. Como tudo na vida, nossos guerreiros da paz não escaparam do grande capital, logo surgiram as grandes empresas de heróis e uma popularidade nunca antes vista. Filmes, séries, jogos, peças teatrais e o que se imaginar mais, os heróis já se mostraram um produto rentável como nenhum outro.

Seu surgimento não foi desacompanhado de progresso, no ano de 2023 o mundo vive em uma realidade próspera, avanços tecnológicos, econômicos e sociais são alguns benefícios que acompanharam a super ajuda dos heróis, é realmente um heromilagre!

Nesse mundo habitado por super capacitados também surgiram super empresas super capitalistas, dentre elas as mais marcantes são a empresa brasileira **Coração Verde-Amarelo**, a empresa americana **Love Mark**, a empresa americana **Heroes n' Champions** e a maior empresa de todas, **Atlas.**

Apesar de seu super desempenho fiscal, as empresas aparentam, ao menos ao público, ser

suficientemente honestas!

O ranking mundial dos heróis garante uma competição, moderadamente, amistosa entre os heróis ao redor do globo. Levando em conta fatores como poder bruto, popularidade e, especialmente, número de casos resolvidos, essa é a maior expressão de importância de um herói para o público.

Nesse mundo há espaço para **todo** tipo de sonhador, qualquer um pode se tornar um herói!

Mas... O que acontece quando os super poderosos perdem o controle?

OS HERÓIS ENLOUQUECERAM!

Tem algo deixando alguns heróis insanos, e eles fazem questão de deixar isso claro!

Do Homem Cotonete ao Defensor, todos sabem os grandes nomes do mundo, as empresas de heróis não são bobas e muito menos gostam de perder dinheiro. Ninguém entra no rumo dos heróis para perder.

As maiores empresas do mundo querem uma ajuda para lidar com esses pequenos problemas super poderosos fora de controle.

E é aí que você entra! Um garanhão recém graduado querendo fazer seu nome nesse mundo super. Ou um velho herói saindo da aposentadoria. Ou uma assassina sombria e calculista que **totalmente** não é uma adolescente emo. Qualquer coisa vale!

Herofrenia é um RPG, um jogo de interpretação de papéis, onde, no fim, o objetivo é a diversão. Uma sessão de RPG deve sempre ter esse foco, respeitando todos os participantes e seus limites. Nunca sinta que precisa passar de seus limites para um jogo, herofrenia tem a intenção puramente de divertimento e entrosamento, não se sinta mal em diminuir uma ou duas marchas.

A única regra é a diversão!

Não tome este livro como um livro sagrado de regras, é o seu jogo, monte da sua forma, use esse conteúdo como desejar, a ideia é ser uma base para sua criatividade ser livre. Mude e transforme o que for necessário para a diversão sua e de seus amigos.

Herofrenia é sobre amor, humor e amizade entre amigos! Não se leve a sério demais! A diversão de todos os participantes vem em primeiro lugar.

O que é PROIBIDO?

Herofrenia é um sistema e universo feito por e com amor, nenhum tipo de preconceito é tolerado envolvendo este nome, **NÃO SEJA BABACA.**

Não use e nem deixe ser usado o pretexto de vilania para causar ou sofrer qualquer tipo de injúria! O jogo começa e acaba no respeito com o próximo. A diversão e respeito é para todos!

Termos básicos

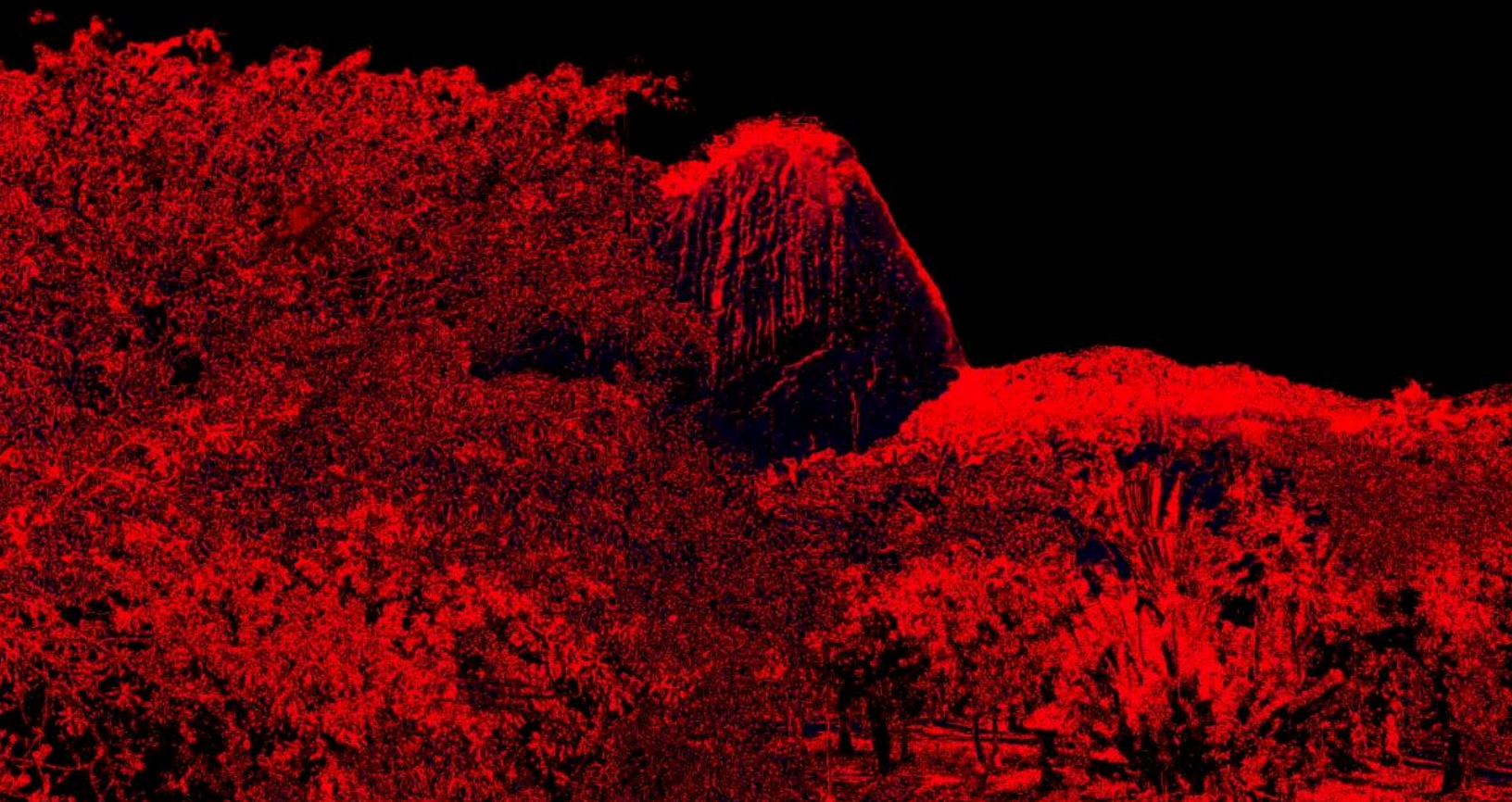
SESSÃO-Se trata de uma jogatina do RPG, uma reunião do grupo para jogar

CAMPANHA-Se trata de uma história completa, um arco composto de algumas sessões

TESTE DE ATRIBUTO-Se trata da rolagem de dados que o jogador deve fazer para uma ação, o número de dados

TALENTOS-É o valor bônus que o jogador soma ao dado final de um teste de atributo

HABILIDADES-São as ações especiais dos personagens, sejam poderes ou capacidades

RODADA-Um giro completo durante uma luta, o passar de todos os turnos

O QUE PRECISA?

Primeiramente, e o mais complicado, para jogar herofrenia são precisos amigos, de preferência dos bons, segundamente, é aconselhável possuir papel, lápis ou canetas por perto, alguns números podem ir bem alto. Além disso, esse é um sistema que utiliza majoritariamente o dado de 20 faces, o d20.

Agora que estamos minimamente apresentados aos termos gerais do universo e o que é um rpg, podemos começar a conversar sobre

HEROFRENIAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!

Empresas e “benfeitores”

No heroverso as empresas de heróis são as mais importantes e influentes em… Tudo! Mas como elas são? Esse capítulo está aqui para resolver essa dúvida!

ATLAS

“Carregando o mundo nas costas”

A maior e mais antiga empresa do ramo, detém cerca de 40% dos heróis ativos, e os dois na maior posição do ranking mundial. Fundada em 1973 na Inglaterra com a premissa de ser uma forma da atividade heróica se tornar um trabalho mais seguro e estável, já que a atividade heróica havia acabado de ser legalizada. Sua sede principal é em São Paulo.

Heróis famosos: Combo, Defensor, Rick Balboa

CORAÇÃO VERDE-AMARELO

"Fúria e justiça"

A primeira empresa interinamente criada e situada no Brasil, surgiu em 1988 após o herói chamado Radiante controlar o caos após um acidente em Goiânia envolvendo césio-137. Após o incidente um grupo de classe alta decidiu criar a empresa em sua homenagem

Heróis famosos: Ferrocineísta, Radiante

HEROES N' CHAMPIONS

"Selecionando campeões, colecionando vitórias"

Empresa americana conhecida por alugar heróis para outros países (Ou quem tiver a grana). Criada em 1981, até hoje atua fortemente, mesmo após polêmicas envolvendo o Afeganistão.

Heróis famosos: O pistoleiro, Big Pharma

LOVE MARK

"Por um mundo melhor"

Uma empresa recente, também americana. Surgiu no "Hero Boom" de 2016, onde várias empresas do ramo de heróis foram criadas. A Love Mark se destaca pela forte presença midiática.

Heróis famosos: Mark "Starboy" Webber, Guardiã

A LIGA DO EQUILÍBRIO

A liga do equilíbrio é um grupo de heróis de diferentes empresas, conhecidos como os mais fortes heróis do mundo. Eles são um grupo de 6 super heróis que atuam em conjunto contra os maiores vilões e ameaças do mundo.

DEFENSOR

O herói número 1, o símbolo da cultura de heróis, o herói mais forte da Atlas. Super rápido, super forte, voa, vê através das paredes, super carismático e amado pelo mundo.

COMBO

O herói número 2, luta com uma proeza sem igual, tem o poder do aquecimento, quanto mais luta mais forte se torna. Determinação é seu nome do meio, o cabeça quente luta para superar o Defensor.

LOCOMOTIVA

O homem mais rápido do mundo, o antigo herói mais forte da Atlas. Ficou em atividade por 24 anos e se aposentou com 44 anos, o velocista mais rápido que já existiu. Quando no seu pico de aceleração podem ouvir o som de um trem passando por onde corre.

GUARDIÃ

Apesar do pouco tempo no mercado, a Guardiã se tornou a herói mais influente nas mídias, ela tem todos os poderes do Defensor, menos o voo. Astuta, empoderada e militante.

FERROCINEÍSTA

O herói mais forte da Coração Verde-Amarelo e patriarca da família Gun, misterioso e calculista, tem a capacidade de manipular o ferro e campos magnéticos. Alguns boatos dizem que ele tem métodos questionáveis de trabalho e que sua moral pode não ser tão brilhante quanto a de outros heróis. Heróis como Combo consideram que heróis como o Ferrocineísta são o problema da sociedade

SR. TEMPO

Um dos heróis mais velhos do mundo, com mais de 90 anos, ele atua a 40 anos na Atlas, sendo um dos primeiros com registro contratual. Com poderes de manipulação e previsão temporal, alguns argumentam que o Sr. Tempo poderia ser o número 1 se quisesse. Sr Tempo guarda grandes segredos sobre a realidade.

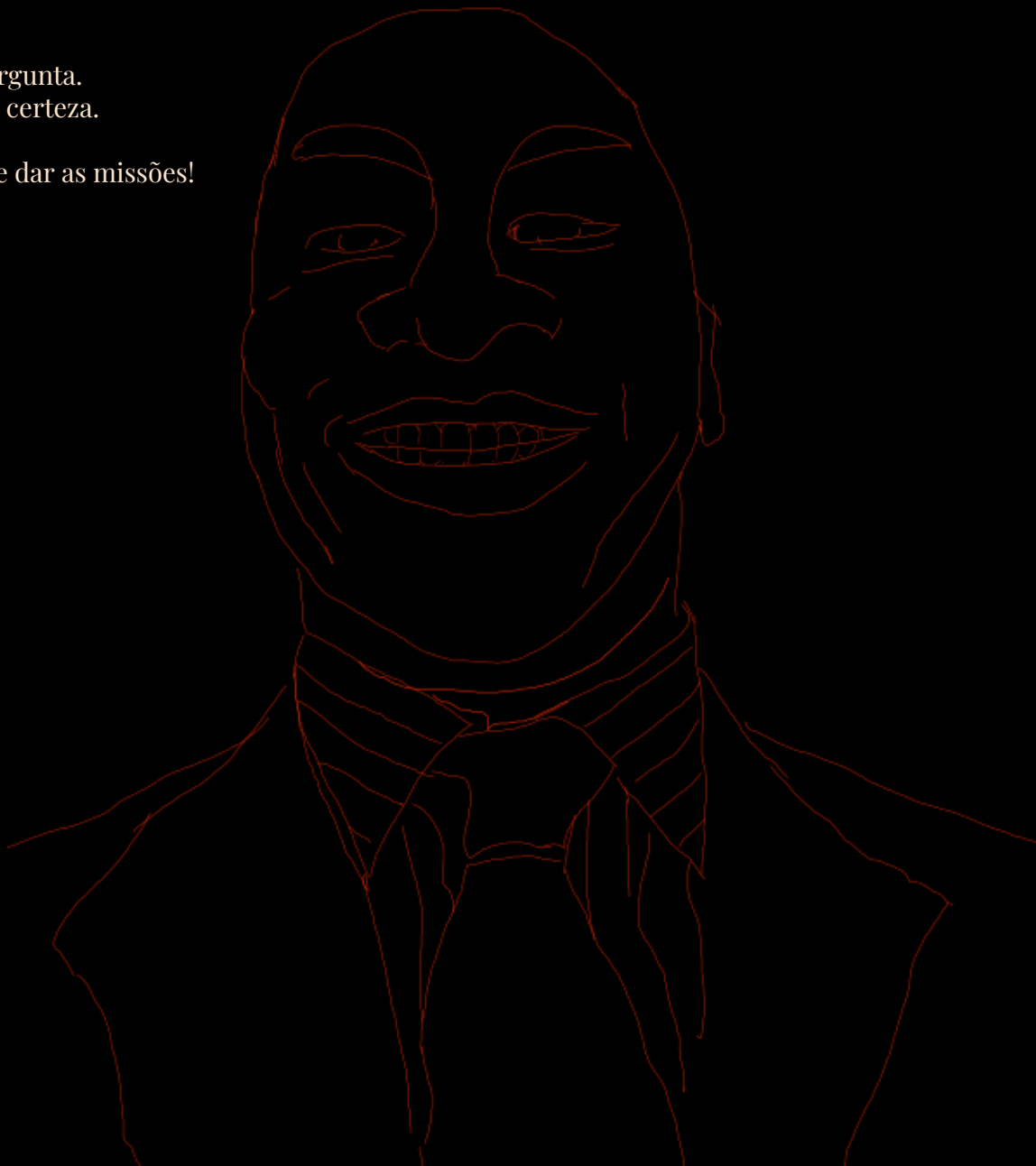
HAMILTON

Não é um cara qualquer!

O diretor de marketing da Atlas, Hamilton Ribeiro. Uma figura questionável, por trás de seu icônico sorriso Hamilton esconde seu real trabalho, a limpeza das ruas. Um herói saiu de controle? Chama o Hamilton pra resolver! Um vilão surgiu e você não quer que saibam? Chama o Hamilton! Os heróis estão enlouquecendo sem motivo aparente? Adivinha? HAMILTON!

Hamilton lidera a força tarefa de contenção de heróis por de baixo dos panos, para o público (e o STF) ele é apenas o diretor de marketing da Atlas, mas na realidade ele faz os trabalhos sujos das empresas, muitas vezes com métodos questionáveis e membros mais questionáveis ainda.

Se isso é legal? Boa pergunta.
Se ele paga bem? Com certeza.

Esse é o cara que vai te dar as missões!

MONTE CARLO

O décimo quarto herói no ranking mundial, o membro dos amigos da fauna é um elefante enorme e extremamente poderoso, sua arma de escolha é uma katana estupidamente pesada de quase dois metros, o gigante gentil é uma ameaça com seu corte focado, sendo capaz de cortar arenas inteiras (e tudo que estiver no meio). O real poder de Monte Carlo é seu arsenal de itens amaldiçoados, com preparo Monte Carlo é um dos seres mais fortes do planeta.

PLATINA

O homem mais lindo do mundo além de sua beleza possui uma resistência sem igual, capaz de transformar seu corpo em platina, o Platina tem uma maestria sobre seu poder como nenhum outro. Ele é o quinto herói no ranking mundial, e ele é absolutamente lindo.

REVERENDO JOSIAS

Não deixe a batina te confundir, esse reverendo vampiro **absolutamente** vai te encher de porrada. O padre mais forte do mundo, ele se considera primeiro um homem da fé e depois um herói. De tempos em tempos ele prega para seus fiéis.

PATRULHEIRO DE FERRO

Um robô extremamente resistente que não se importa muito com a opinião popular a sua volta, seu estilo meio rock não é atoa, você não quer ter que bater de frente contra esse punhado de chumbo

MARK WEBBER

O garoto prodígio, o azarão do Kentucky, o menino de ouro, o “Starboy”. Mark Webber é excelente em inúmeras coisas, ele é um prodígio em artes marciais, é o segundo telepata mais poderoso do mundo e um forte candidato a se tornar o próximo membro da LIga do Equilíbrio. Ele é o terceiro herói mais influente nas redes, o segundo melhor lutador de boxe do mundo, dançarino de balé... E depois de mais 230 títulos, o oitavo herói no ranking mundial

HYDRO

O senhor da água era um forte candidato a se tornar um membro chave da Liga do Equilíbrio durante seus dias de herói, mas por conta própria optou por não assumir a posição, com podereses de hidrocinese, super força, super resistência e uma liberdade sem igual na água, Hydro é um ícone da era de ouro dos heróis.

RICK BALBOA

O macaco gente boa, ou auto proclamado herói do povo e rival do Combo é um herói iniciante com o poder de foco, semelhante ou de Combo, porém mais fraco. Rick é um humano meio macaco que luta boxe e tenta lutar contra o sistema sendo o melhor herói que pode.

DR. KLAUS BOHR

O cientista louco é um herói que apesar de sua pouca presença em missões transformou o mundo através de seus experimentos com implantes cibernéticos e desenvolvimento de drogas poderosas.

B4-LU BURGUERBERG

B4-lu (ou Balu) é uma unidade de proteção criada pelo Maquinista que foi extraviado no Kentucky e modificado por moradores da região para se tornar um jogador de baseball. Sua extrema resistência o tornou um ótimo herói defensivo, o robô de bom coração fazia parte da mesma equipe de Rick Balboa antes de entrar para a Atlas.

HOMIJO

André Reges PINTO ou Murasakibara Nakamoto é um homem emotivo que luta contra o crime para suprir sua necessidade de causar violência, e para garantir um futuro estável para sua noiva Emi. Homijo é seu nome de herói pelo seu costume de usar seu poder para fazer pessoas se mijarem.

MARCO AURÉLIO

Marco Aurélio é um enorme homem, com mais de 150 kg e 1.90 de altura, ele é praticamente uma parede de carne ambulante. Seus poderes se mostraram pela primeira vez em sua adolescência, quando sua mãe o abraçou levemente e quebrou 5 costelas dele. Desde que Marco compreendeu seu poder ele decidiu "tirar uma nota em cima desses vilões fracotes".

ALEX PEREIRA

Alex Pereira é um homem extremamente tímido e ansioso, ele descobriu sua afinidade à magia cedo e começou a treinar para enfrentar o crime. Com sua magia de correntes Alex entrou para o programa de novatos na Atlas, fazendo parte da equipe de Rick Balboa, Kazuki, Homijo e Marco Aurélio.

DRUIDA

Diana é primeiro uma super modelo e segundo uma super heroína, a jovem conquistou o mundo com sua beleza, a encantadora prodígio atua como uma heroína desde sua adolescência, seus poderes de transformação animal possibilitam uma série de recursos em seu arsenal heróico e ela os utiliza com muito orgulho, até promovendo suas sessões fotográficas, após sua popularidade em um salvamento público Monte Carlo a convidou para estagiar nos Guerreiros da Fauna.

DUPLICARLA

Carla Monteiro é uma heroína aposentada, sua atuação nos anos 90 eram promissoras, porém depois de um acidente misterioso Carla e seu irmão nunca mais foram vistos. Boatos dizem que ela pode replicar qualquer pessoa que ela já viu, outros boatos dizem que ela está viva na UltraFerrovia.

MULTIPLICARLOS

Carlos Monteiro é o irmão mais novo da heroína Duplicarla, ele atuou nos anos 90 como herói de apoio, seus poderes consistem na produção de clones dele mesmo, apesar de não ser capaz de replicar seus itens. O paradeiro de Carlos é um mistério.

KAZUKI

Kazuki é um jovem extremamente habilidoso, sendo pupilo e filho adotivo do grandioso Monte Carlo ele divide semelhantes capacidades de luta, e com si carrega uma katana amaldiçoada

REBOTE

Rebote é um ex segurança de balada que se tornou herói em meio período para complementar sua renda, seus poderes de absorção de impacto se mostraram úteis em diversos casos, porém, após uma missão traumática Rebote larga a vida de herói e passa a trabalhar em CLT com o Garoto Ajuda

FAUSTO

Fausto é um herói contratado por Hamilton depois dele ver o braço “irado” dele. Fausto foi preso por uma série de assassinatos, sua mente é insana e sua única amiga é a barata Gertrudes que anda em seu ombro. Fausto busca por liberdade e aceitação, apesar de seu braço parasita.

DEMITRIUS WESLEY JOHNSON

Demitrius é um homem que perdeu tudo, suas memórias foram apagadas e tudo que ele lembra é um nome Brainwave. Ele desde que acordou busca a verdade por trás de seu passado e esquecimento misterioso, junto de B4-LU e o Pistoleiro Demitrius compunha parte do primeiro grupo de Rick Balboa.

PISTOLEIRO

O Pistoleiro é um mercenário contratado por Hamilton para compor grupos em missões de assassinato e infiltração, com sua habilidade de enxergar o futuro o Pistoleiro é capaz de realizar tiros que nenhum outro conseguiria, dentre seus feitos estão acertar o Locomotiva depois de ser desacelerado e acertar um tiro no Combo levemente aquecido.

GUSTAVO BIZANTINO

Gustavo é uma unidade cibernética criada pelo Maquinista, junto de seu galo robô Garlock. Gustavo é um hábil combatente e atirador, tendo uma vez causado danos severos a vilões de alto calibre como Magma Joebilly e o Panteão.

JOHN GUN

John “Marksman” Gun é um hábil atirador da linhagem Gun, seus poderes magnéticos não são completamente desenvolvidos como parte da família, porém, sua habilidade com armas talvez seja a mais desenvolvida no ramo. Seus poderes são limitados, mas com criatividade John é capaz de superar esses obstáculos.

COISA RÁPIDA E LOGO ALI

Coisa Rápida e Logo Ali são dois heróis parceiros que compõem a Atlas, Coisa Rápida é um velocista e Logo Ali pode criar portais, junto de John Gun eles formam a equipe de proteção da torre da Atlas enquanto os figurões não estão.

PASSAJERO FANTASMA

O herói mexicano se tornou famoso após o primeiro conserto da Ultraferrovia, quando seus poderes cresceram exponencialmente. Sua presença mal é sentida, mas seus feitos falam por si mesmo. Sua habilidade de criar trens fantasmas assegurou sua posição no ranking mundial de heróis.

O MAQUINISTA

O homem mais inteligente do mundo, Maquinista fez seu nome como gênio sem possuir nenhum super poder. O gênio ultra capitalista desenvolveu tecnologias revolucionárias e se tornou o décimo quinto no ranking mundial, alguns de seus robôs são heróis por conta própria, porém de longe seu maior feito é a **Ultra-Ferrovia.** Nenhuma empresa no mundo possui suas habilidades, mesmo a empresa de robótica Torque, sua rival, não pode criar autômato com a liberdade do Maquinista.

GAROTO AJUDA

O melhor super ajudante do mundo, ou ao menos o mais esforçado. Garoto ajuda é um herói de apoio que constantemente se dispõe a ajudar quem for, não há problema pequeno demais para o Garoto Ajuda, ele junto do herói Rebote fundaram a central de entregas Helpbote.

LA MORDEDURA DE DIOS

La mordedura de dios é um herói mexicano lutador de luta livre, seu rosto nunca foi visto e seu poder é desconhecido. Ele é um homem de 2.47m e 50 kg, mas com uma mordida extremamente poderosa, seu estilo de luta é brutal e... PERAÍ! É O BIG PHARMA!

BIG PHARMA

Antonio Victor Delacruz é um homem mexicano que possui um plano. E ele fará o que for necessário para realizar esse plano. Sua determinação rivaliza com a de Combo, e ele não irá parar até completar seu plano, sua voz extremamente grossa tomou os ouvidos dos eleitores americanos quando ele se elegeu como senador no Texas, com sua campanha Armstrong.

RADIANTE

Um ícone do heroísmo brasileiro, por sua causa o Brasil possui uma das maiores empresas de herói do mundo. Seu poder é o de disparar rajadas energéticas pelos olhos de holofote que possui, necessitando de pedras radioativas para energizar, porém o herói também se mostrou um exímio lutador, sendo o mestre do Combo. Quanto mais radiação absorve mais forte o radiante se torna.

ESCAVADOR

O herói subterrâneo é um dos mais queridos pelo público, mesmo que raramente seja visto em combate. Sua natureza é auxiliadora, porém isso não o impediu de escalar os rankings até onde chegou. Muitas vezes o Escavador trabalhou ao lado do Radiante para formar uma dupla poderosa.

MAIS MUSCULOSO

O herói fisiculturista é uma sensação entre o público, além de seu corpo extremamente estético e carisma surreal, o Mais Musculoso é capaz de carregar um poderoso golpe enquanto contrai seus músculos lindos.

EL TORO

O herói mais forte da Argentina, El Toro é um poderoso lutador corpo a corpo, sua imensa força vem de seu corpo de touro poderoso, ele se tornou o terceiro no ranking mundial. Sua posição alta no ranking mundial dos heróis é um orgulho imenso em sua terra natal. El Toro é um espécime raríssimo, além de antropomorfo ele possui poderes, e seus poderes ainda são mágicos, com essa genética abençoada e trabalho duro ele alcançou sua posição atual.

O RANKING MUNDIAL DE HERÓIS

1- Defensor
2- Combo
3- El Toro
4-Sr. Tempo
5- Platina
6- Uber Mantch
7- Guardiã
8- Mark Webber
9- Raymond Diamond
10- Ferrocineísta
11- Passajero Fantasma
12- Jester Chavo
13- Monte Carlo
14- Houdini
15- O Maquinista

VILOFRENIA

Os caras *maus* maus

Em um mundo super como de herofrenia, evidentemente algumas maçãs podres também existiriam, ou alguns caminhões de maçãs podres. De qualquer forma, sendo um herói honesto ou não, esses são os caras que vão querer te encher de sopapo!

MAGMA JOEBILLY

Abençoado tanto com poderes de magma quanto sendo antropomorfo, esse centauro texano não vai deixar barato qualquer pé rapado entrar na sua zona sem pagar o que lhe deve. Membro da organização criminosa “A família”, ele é um dos poucos que batem de frente com o azarão do Kentucky, Mark Webber.

O PANTEÃO

Um anti-herói extremamente apto fisicamente, com poderes diversos, o Panteão encarna sua força do momento. Um guerreiro respeitável e brutal, poucos entraram em seu caminho e saíram inteiros.

DEATHLOCKJAW GRAVES

Graves é um homem destruído por dentro e por fora, nascido de família pobre, seus pais agarraram a oportunidade de trabalhar no reparo da Ultraferrovia, mas eles não sabiam que estavam fazendo parte do nascimento do Buraco. Graves tornou-se homem dentro dos vagões do Buraco, seu corpo lentamente se transformando em uma amálgama de drogas e biotecnologia.

EARTHBOUND KRAVEN

Kraven era um mergulhador de sucesso, trabalhando no navio do Capitão, ele fez uma pequena fortuna com expedições marítimas e submersas, porém em sua última exploração ele encontrou o que não deveria, existia toda uma verdade que ele não compreendia sobre esse mundo, artefatos poderosos e misteriosos, todos prontos para serem coletados e fazer uma fortuna. Junto de Graves, Kraven faz parte do bando principal de Magma Joebilly.

O URUBU

Quem deixou esse cara entrar aqui?

O urubu é um dos, se não **o** vilão mais fraco do mundo. Ele é um homem meio urubu que tem uma péssima sorte e um hábito de ser inconveniente nos piores momentos

BRAINWAVE

Um ex herói que enlouqueceu e passou a abusar de drogas de desempenho para se tornar mais poderoso do que realmente é. Após sua "aposentadoria" Brainwave usa seus poderes de telepatia e controle mental para criar arenas de heróis controlados.

KRAKATOA

O rei das explosões é um vilão antigo, extremamente capaz e com um potencial de destruição único. Sua força vem de seus poderes e conhecimentos explosivos, ele não é o rei à toa.

MULTIDIMENSIONAL

Multidimensional é um ex-herói que depois de ser morto por Rick Balboa retorna de forma misteriosa, criando um cataclisma mundial. Muitos questionam seu retorno, alguns teorizam que sua habilidade de criar portais talvez se extenda a criar portais entre universos.

VENTANIA

O Ventania é um mercenário afiliado a WESLEY, vindo de uma família extensa de mercenários famosos que dividem o mesmo título, Ventania sente uma necessidade constante de se provar como durão. Sua mãe foi a lendária Grandiosa Ventania, uma heroína que rivalizava com o top 15 em sua época.

ADITIVADO

Aditivado é um ex-herói que enlouqueceu após ser preso junto de Hydro, o tempo aprisionado junto do estigma de herói secundário enlouqueceram a cabeça de Aditivado, assim, o herói das chamas perdeu controle

POPPA RUSSK

Poppa Russk (lê-se papa russk) é um mafioso poderoso que fez seu nome nas ruas dizimando gangsters e trombadinhas do seu território, apesar de seus 2,13 metros e 200 kg Poppa é um homem bastante ágil e furtivo, seu poder de transformação em poeira o auxilia em seus atos de violência e seus acessos de fúria incontrolável.

VICTOR ABERRAÇÃO

Victor nunca foi a criança mais brilhante da classe, apesar de seu grande porte físico, seu cérebro não se desenvolveu na mesma velocidade, e sua irmã Contorcionista Vitória não iria perder a oportunidade de ter um touro que segue suas ordens. Victor morreria por sua irmã, e esse no fim foi o que levou a sua morte nas mãos de Homijo.

CONTORCIONISTA VITÓRIA

Com poderes de embaralhamento mental Vitória fez seu nome como uma vilã, em suas operações ela é o cérebro e seu irmão Victor são os músculos. Vitória possui habilidades físicas grotescas, o que gerou seu título de vilã.

TRAVIS

Travis, muito mais do que um vilão, é um homem simples, um homem brilhante que infelizmente deixa a vaidade do crime apagar seu potencial brilhante. Travis não gosta de violência e nem aprecia o processo das missões, muitas vezes se vê em arrependimento sobre suas escolhas, mas não consegue evitar o caminho fácil do crime

PEÇONHA

Peçonha talvez seja um dos primeiros meta humanos do mundo, seus poderes começaram a se desenvolver durante a segunda guerra mundial, da forma mais infeliz possível Peçonha descobriu que gases não o feriam. Sua dor nunca foi superada, Peçonha nunca conseguiu escapar dos pesadelos que viveu em sua juventude.

O AFILIADO DA OVELHA

O Afiliado da Ovelha é um sábio africano, seus métodos são desconhecidos e sua magia é única, mesmo entre os conhecedores do caminho. O Afiliado da Ovelha carrega com si todo o conhecimento do que se foi, um arquiteto de sonhos, ele esculpe a realidade e enxerga entre as linhas, ele unicamente compreende uma fração de o que é WESLEY. Desde seu encontro, o Afiliado da Ovelha passou a cooperar com o homem por trás da máscara. Dizem que ele é imortal, dizem que ele nunca se cansa, dizem que ele nunca se cansará, dizem que ele sabe. Enfrentar o Afiliado da Ovelha implica em custos irreversíveis para a realidade.

ROBERTO

Com poderes de eletricidade e absorção de energia, Roberto tem um potencial dormente grandioso, quando totalmente energizado com uma usina hidroelétrica ele foi capaz de aguentar alguns segundos contra o Defensor.

SEBASTIÃO COP-IV

Uma unidade de combate operacional não finalizada pelo homem mais inteligente do mundo, o Maquinista. Ele se tornou violento e não responsivo às ordens do seu criador, então tornou-se líder do grupo conhecido como os Neuromaníacos.

BIG THOMAS

Um homem rinoceronte repleto de ódio. Com sua força física brutal e potencial de agressão, ele é o único vilão que rivaliza o Combo.

O MONTE DOS MIL

Esse é um grupo formado por mil vilões comicamente fracos, como o Homem caneta, o João lapiseira e a Mulher garrafa. Juntos eles têm alguma força, nem que seja de voto.

Wesley é o vilão mais misterioso do Heroverso, seus planos são desconhecidos e seu potencial assustador. Ele é a maior mente vilanesca de todas, a maioria não sabe de sua existência, outros acham que é só uma lenda. Não há relatos de pessoas que já o viram, menos ainda de algum plano que não aconteceu como devia.

Os maiores, mais ousados e insanos planos que dão certo sempre são projetados pela mente de Wesley, rapidamente o ditado de "não se fode com o Wesley" se espalhou pelo submundo vilanesco, o medo que ele exala até nos próprios criminosos é algo sem igual.

Existe uma verdade assustadora sobre Wesley.

Alguns dizem que ele é mais ancião do que pensam, até que ele [REDIGIDO]

PERSONAGENS

Criando um super herói

Neste capítulo iremos falar sobre a **sua** importância nesse mundo, e como se expressa seu personagem em números!

Ao longo do capítulo aprenderemos como criar uma **ficha** em Herofrenia.

De zero à herói

Vida:100pv

Atributos: 5

Talentos:15

Carga: 5+força

Movimento: 3m+velocidade

Em seguida distribua seus pontos entre os atributos

Super Força

O quão fisicamente forte você é, usado para ataques com armas físicas e manobras marciais, também aumenta sua capacidade de carga

Super velocidade

O quão rápido você é, usado como destreza e mira também, aumenta seu movimento padrão.

Poder

O quão bem desenvolvido é seu super poder, usado nas rolagens envolvendo usar ou resistir a poderes.

Intelecto

O quão intelectualmente desenvolvido você é, usado em testes de conhecimento. Pontos em intelecto dão mais 2 pontos em talento.

Imortalidade

O quão resistente você é, e o quanto seu corpo aguenta, correr, nadar, aguentar fome, resistir a venenos, todos usam imortalidade. Cada ponto em imortalidade da 25 Pv

Popularidade

O quão carismático você é, o quanto o público te ama e o quanto você convence as pessoas. Pontos em popularidade te dão mais 2 para distribuir entre carisma e ciências sociais

Após distribuir seus pontos de atributo e definir sua vida, distribua os pontos de talento

Talentos rolados com força

Combate, Atletismo

Talentos rolados com velocidade

Armaria, Combate, Reflexo, Crime, Percepção

Talentos rolados com poder

Utilização de poder

Talentos rolados com intelecto

Ciências, Conhecimento, Percepção, Pilotagem

Talentos rolados com popularidade

Carisma, Ciências sociais, Pilotagem

Talentos rolados com imortalidade

Atletismo

Armaria: seu conhecimento sobre armas e sua mira

Atletismo: sua capacidade física e resistência, atlética, corridas e piruetas

Carisma: seu poder de convencimento, sedução e intimidação, sua gostabilidade

Ciências: seu conhecimento sobre medicina, ciências da natureza, física, matemática, utilização de computadores

Ciências Sociais: seu conhecimento sobre psicologia, sociologia, geografia e atualidades

Combate: sua habilidade de luta corpo a corpo, com ou sem armas brancas

Conhecimento: seu conhecimento geral, fatos curiosos, entendimento de coisas específicas, seu diploma na faculdade da vida

Crime: seu conhecimento sobre o mundo do crime e quão furtivo você é

Percepção: quão perceptivo você é, audição, visão, tato, paladar, é o teste usado contra crime

Pilotagem: quão bem você pilota automóveis, ou navios, ou qualquer coisa que não sejam pernas

Reflexo: o quão rápido consegue reagir às coisas ao seu redor, pode ser usado como uma reação para aumentar sua defesa (CA)

Utilização de poder: o quão bem você sabe utilizar seus poderes, é o teste de acerto para poderes em combate

HABILIDADES

O que te faz único?

As habilidades são o que tornam os super em heróis de verdade, formam o arsenal de tramoias que você pode tramar contra seus adversários durante combates, e dependendo, fora deles. Um bom conjunto de habilidades é o que separa os medíocres dos super.

Seja na base da conversa ou do sopapo, ser fluente nas suas habilidades pode ser o que separa a vida e a morte. Pense bem no que seu personagem quer fazer nesse heromundo.

Escolha duas habilidades para seu primeiro nível

Minha Malvada Favorita:

Sua arma se torna especial para você, ela perde 1 de carga e seu crítico melhora em 1 (de 20 vai para 19, por exemplo), além disso, uma vez a cada 4 rodadas ela dá 3d de dano a mais

Braços demais:

Você pode gastar sua ação de movimento e reação para realizar mais uma ação padrão

Médico de guerrilha:

Você pode gastar 20 pontos de vida para aumentar sua próxima cura em 1d

Se vira aí:

Uma vez por combate você pode improvisar um kit médico se passar em um teste de ciências dificuldade 15

Silencioso e letal:

Quando furtivo seu crítico melhora em 1 e seu primeiro ataque causa mais 3d de dano

Bizarramente horizontal:

Quando em uma distância grandiosa seu crítico melhora em 2 e se torna x3

Copião:

Uma vez a cada 5 rodadas você pode rolar um teste somando o valor de um aliado consentindo

Artista marcial:

Você pode obter essa habilidade mais de uma vez. Com a habilidade você ganha um dos bônus a seguir:

Punhos furiosos: seu corpo se torna um tipo de arma (que não seja estupidamente pesada)

Greco-robro: você pode realizar um teste de força+combate para derrubar um alvo, o alvo também rola um teste de força com combate, o maior valor ganha, sele passar nada acontece

Capacidade violenta sem igual: você pode subir a categoria de qualquer arma em 1, desde que não a torne estupidamente pesada

Bater até morrer:

Contra alvos caídos, agarrados, desmaiados ou incapacitados você pode realizar um ataque extra

Hostil e feroz:

Você recebe mais uma reação e +5 para contra atacar

Olhos bem abertos:

Você ganha +5 em percepção e iniciativa

Como as sombras:
Você pode gastar sua reação e movimento para permanecer furtivo após um ataque

Eu conheço um cara:
Uma vez por sessão você pode acionar um contato seu e receber +10 em um teste de talento

Amor suicida:
Você pode receber metade do dano de um aliado se for previnir que ele caia morrendo

WIIIIUUUU WIIIIUUU:
Uma vez a cada 4 rodadas curar um aliado se torna ação de movimento

Perdeu alguma coisa aqui?
Uma vez a cada 2 rodadas você pode desafiar um alvo a te atacar, você ganha +2 de CA e +3 de rigidez

O que ele parece?
Uma vez por combate quando um aliado for levar um ataque massivo você pode entregar seu CA à ele

Arena preferida:

Você tem um tipo preferido de locais de combate, embaixo da água, voando, em terreno íngreme, em ruas asfaltadas, vulcões e montanhas ou na casa da avó do Combo, onde quiser. Quando você estiver lutando na sua arena de preferência você recebe +3 de acerto, +3 rigidez e 1d de vantagem em testes relacionados a combate.

Amigo do Tonhão:

Você domina o conhecimento sobre proteção, podendo carregar uma modificação de armadura sem peso ou uma modificação de arma gratuita.

Atacante inconsequente:

Você se torna capaz de realizar um ataque extra por rodada, porém seu segundo ataque é rolado com apenas metade de seus dados, em caso de uma falha crítica, o dano cairá sobre um aliado.

Deixa pra depois:

Quando um ataque for te deixar no estado de morrendo você pode ao invés receber 30 pv temporários, porém após o combate você cai morrendo com um teste de dificuldade 30. A habilidade pode não ser usada, e seu uso é único por combate.

Rebote:

Quando atacado, você recebe um novo tipo de reação, o rebote. O rebote é um teste de combate seu contra o do adversário, quem ganhar causa um ataque próprio.

Toda forma de violência:

Ao assumir esta habilidade você faz uma escolha, contra um tipo de inimigo (Humanoide, antropomorfo ou inanimado) você causa mais 1d de dano e tem o crìtico melhorado em 2.

Reflexo apurado:

Você é capaz de reagir a ataques à distância com reflexo, podendo desviar, bloquear ou contra atacar ataques de arma de fogo.

Linguagem de rua:

Você é fluente em uma linguagem desconhecida pela população comum, apenas outros personagens com a habilidade de rua podem compreender o que você fala quando utiliza essa habilidade.

Codificar:

Com esta habilidade você passa a ser capaz de codificar ou decifrar mensagens codificadas por outros usuários desta habilidade, ambos com um teste de crime com intelecto.

O capitão mandou:

Você pode controlar o campo de batalha, realizando uma análise tática que lhe concede um dos benefícios:

No seu turno comandar um aliado consentido a atacar;
+5 de acerto no próximo ataque;
+2d de dano no próximo ataque.

Complexão furiosa:

Você provoca um alvo a te atacar, se ele não te atacar nesta rodada ele terá desvantagem em seu ataque.

Proficiência serpentina:

Você tem uma habilidade especializada em agarrões, alvos agarrados ou imobilizados por você tem 2 desvantagens em seus ataques.

Silêncio negro:

Você é como as sombras e antisocial, quando rolar um teste de furtividade sozinho os alvos tem desvantagem para te encontrar.

A arte de pura pressão:

Uma vez por cena você pode salvar um alvo de morrendo, mas apenas em sua última rodada.

Justiça poética:

Você causa +2d de dano contra o último alvo que te atacou.

Ataque violento:

Uma vez a cada 5 rodadas você pode realizar um ataque especial dobrando seu bônus de dano e somando +2d

Esforço pra porra:

Uma vez por combate durante seu turno todas as curas tem valor máximo e tiram de morrendo

Assassinato compulsivo:

Quando estiver com 50 pv ou menos, melhore seu crítico em 5 e ganhe mais uma ação padrão.

Tiranossauro imparável:

Uma vez por combate, por 4 rodadas ganhe 5 de CA e a cada 20 de dano recebido após ativar receba 1 de rigidez

Cabeça dura:

Para cada 100 de dano recebido ganhe 5 de rigidez

Obsessor:

Atacar o mesmo inimigo por 3 rodadas faz com que você passe a dar mais 2d de dano contra ele

A melhor defesa:

Perca sua reação e 5 de CA e ganhe mais uma ação padrão

SUPER PODERES

O quê? Você lê quadrinhos pelas críticas?

Em um mundo super poderoso, os diversos poderes são sua assinatura como e herói, a criatividade pode te levar longe, dentro e fora do RPG. Um poder criativo e divertido pode ser a diferença entre amar jogar uma sessão de Herofrenia e odiar. Aqui apresentamos algumas opções, apesar de aconselharmos fortemente a criação dos próprios poderes e ideias.

Quando se trata de poderes é sempre importante lembrar que com grandes poderes vem grandes... consequências legais, então é importante saber equilibrar alguns fatores como dano por rodada, versatilidade, utilidade e acima de tudo, diversão para a mesa.

Diversão?

Sim! Talvez o fator mais importante da lista, talvez esse seus olhos laser matem o Defensor em 1 segundo, mas se todos estão de acordo com isso, quem se importa? É importante que esteja claro para todos, e equilibrado entre jogadores, ninguém gosta de ter favoritos, mas se todos estão de acordo, não faz mal quebrar uma ou duas regras, copiar poderes de heróis, criar os seus próprios ou mudar um da lista para adaptar ao seu personagem é totalmente seu direito!
Esse é um manual base para a criação de habilidades, mas não sinta-se preso a estas regras!

Visão de calor:

Seus olhos produzem um raio de calor poderoso, você passa a ter um ataque especial com eles usando poder+utilização de poder que causa 2d10+15 de dano

Em níveis mais altos, seu raio se torna mais poderoso causando 3d20+15 de dano, ou dando duas rajadas de 1d10+10 de dano

Fator de cura:

Você tem um poder raro de cura acelerada, a cada 3 rodadas você pode curar 2d10+10 de vida

Em níveis mais altos, você se torna capaz de uma vez por sessão regenerar metade da sua vida quando fosse cair em morrendo

Telecinese:

Você é capaz de mover objetos com a sua mente, com esse poder você pode usar seu poder para agarrar um alvo ou atirar objetos médios causando 1d12+10 de dano

Em níveis mais altos, você passa a poder prender alvos ou atirar objetos maiores causando 2d10+20 de dano

Telepatia:

Você é capaz de controlar e ler mentes, em combate você pode fazer uma ação com um alvo que falhar um teste de dificuldade 15 de conhecimento ou ler seus pensamentos, podendo dar +5 de CA para um aliado.
Em níveis mais altos, seu teste se torna de dificuldade 25 e além do CA você dá +5 de acerto para o próximo ataque

Controle elemental:

Por magia ou mutação, você tem capacidade de controlar elementos, podendo atacar com fogo causando 2d12 de dano, se movimentar o dobro de seu movimento com ar, agarrar inimigos com água ou criar uma armadura de 3CA com terra

Em níveis mais altos seu fogo causa queimaduras de 1d8 por 4 rodadas, você ganha mais um movimento com ar, mais uma reação com a água e mais 4 de rigidez com a terra

Velocista:

Sua super velocidade é realmente acima da média, com seu poder você tem o dobro de movimento e 2 ações padrões por rodada

Em níveis mais altos, você recebe mais 1 reação ações de movimento se tornam ações livre

Vislumbre do futuro:

Você consegue ver pouco tempo no futuro, te dando utilização de poder+armaria/combate no próximo ataque

Em níveis mais altos, a cada 5 rodadas você pode dar um acerto garantido

Condensação de poder:

Você tem o poder de carregar um ataque especial, para cada turno seu carregando esse ataque você causa mais 1d+20 de dano

Em níveis mais altos, para cada sucesso acima de 10 no seu teste de poder/força/velocidade você adiciona 1d de dano

Metamorfose:

Você é capaz de alternar entre sua forma comum e uma forma especial, para sua forma especial você pode escolher apenas um dos seguintes bônus:

Forma monstruosa: você recebe +5 de força e imortalidade, assim como 50 pv, porém seu intelecto e popularidade diminuem em -6 e você é obrigado a atacar em toda rodada, mesmo se houverem apenas aliados ao seu redor.

Forma animal: você recebe +5 em um talento enquanto estiver transformado no animal, desde que seja coerente, você pode alternar entre animais e sua forma verdadeira quando desejar.

Forma da água: você se torna capaz de se tornar qualquer estado da água (líquido, gasoso ou sólido), se tornando intangível a ataques comuns, ou em forma gélida, recebendo +3 de CA.

Em níveis mais altos, você pode escolher entre melhorar sua forma ou adquirir outra forma.

Familiar:

Ao seu lado sempre te acompanha seu familiar, um animal ou construto que te segue e te auxilia durante combates. O familiar possui 50 pv e tem 15 CA, você monta a ficha dele distribuindo 6 pontos de atributo e ele tem 5 em percepção e combate. Ele é capaz de trazer itens até você, atacar causando 1d10 de dano ou auxiliar em testes de percepção. Se você levar um ataque brutal, pode realizar uma reação especial para comandar seu familiar a tomar o ataque, porém o familiar morre no processo.

Em níveis mais altos, seu familiar passa a ter 100 pv, 20 CA e pode realizar testes de força para agarrar inimigos.

Imortalidade:

Você se torna imortal, o que não significa que você é invencível, quando você cai a 0 pv você retorna na próxima rodada com 10 pv, se morrer 3 vezes no mesmo combate, você cai em coma, só acordando ao final do combate. Você ainda pode ser desmaiado, preso, imobilizado, petrificado e qualquer outro efeito negativo.

Em níveis mais altos, você retorna com 30 pv e pode morrer 4 vezes no mesmo combate.

Elasticidade:

Você é capaz de esticar seu corpo como uma forma de borracha, seus ataques físicos passam a ter alcance médio e você é capaz de realizar um ataque especial de imobilização enrolando seu corpo em um alvo, porém enquanto estiver imobilizando você não pode agir.

Em níveis mais altos, seus ataques passam a ter alcance longo e você pode agarrar (não imobilizar) dois alvos.

Invocador:

Você é um mestre de magias xamânicas, sendo capaz de invocar criaturas para te auxiliar. Suas invocações causam 2d8+5 de dano e podem atacar dois alvos, além disso, elas podem fazer uma ação sob comando seu, realizando um teste de talento com seu bônus. As invocações morrem ao primeiro ataque que recebem e seu ataque é realizado com poder+utilização de poder.

Em níveis mais altos, suas invocações passam a ser capazes de realizar um teste próprio para te tirar do estado de morrendo.

Controle elétrico:

Você se torna capaz de conduzir eletricidade, ataques te dão pontos de energia, com estes pontos você pode realizar as seguintes manobras especiais:

Corrente contínua: você gasta 3 pontos de energia e cria uma armadura elétrica por 2 rodadas, quando atacado ela retorna 1d10 de dano ao atacante

Mina elétrica: você gasta 2 pontos de energia e cria uma mina elétrica, quem a ativar fica desorientado, perdendo 5 de acerto

Desfibrilador reverso: você gasta 5 pontos de energia para causar um choque elétrico em um alvo, se ele falhar em um teste de imortalidade com atletismo de dificuldade 20 ele desmaia e perde 2 rodadas.

Em níveis mais altos, com 10 de energia você pode realizar um ataque especial que causa 3d20+10 de dano.

Magia Trapaceira:

Você tem a capacidade de realizar trapaças contra seus inimigos, como trocar a arma de dois inimigos entre si, re-rolar um ataque seu ou de um aliado ou re-rolar o teste de um inimigo. Você pode realizar apenas uma trapaça a cada 3 rodadas.

Em níveis mais altos, você pode fazer a rolagem de 3 testes seus e definir qual resultado será de qual teste.

Encantamento:

Através de magia ou beleza, você se torna capaz de encantar alvos, alvos encantados não irão te atacar e recebem -5 em testes para atacar um alvo que você definir. O encantamento é um teste de poder ou popularidade+ utilização de poder ou carisma e dura 2 rodadas.

Em níveis mais altos, seu encantamento se torna um efeito em área que afeta até 3 alvos e dura 2 rodadas.

Magia onírica:

Você carrega com si um saco com poeira mágica que deixa alvos sonolentos, alvos sonolentos perdem a reação e se novamente atingidos pela poeira dormem por uma rodada.

Em níveis mais altos, sua poeira se torna mais poderosa, ao atingir um alvo dormindo com mais poeira ele entra em coma, um estado em que ele só irá agir uma rodada após ser atacado.

Conserto milagroso:

Você se torna capaz de consertar qualquer coisa, armas quebradas, itens, veículos ou terminais. Seu conserto requer um teste de intelecto ou poder+conhecimento ou utilização de poder.

Em níveis mais altos, você além de consertar se torna capaz de criar itens, sedativos levam uma rodada, kits médicos e armas leves levam 2 rodadas e armas pesadas ou morfina levam 4 rodadas.

Criar domínio:

Você tem o poder de acessar um domínio próprio, uma realidade de bolso onde pode armazenar itens equivalente a 10+poder de carga.

Em níveis mais altos, seu domínio passa a comportar 15+poder de carga e acessar um item dele se torna uma ação extra

Detectar:

Utilizando seu poder você se torna capaz de detectar mais do que seus sentidos permitem, você se torna capaz de sentir a verdade ou mentira de um alvo, detectar magia ou detectar poderes.

Em níveis mais altos, você se torna capaz de auxiliar um alvo em combate, podendo revelar para ele a localização de um inimigo furtivo, se você passar no teste de percepção ou poder.

Natureza peçonhenta:

Você é capaz de produzir e expelir veneno, seu veneno causa 1d10 de dano por rodada até o alvo tomar antiveneno, você também pode envenenar itens ou armas.

Em níveis mais altos, você se torna capaz de causar um veneno mais poderoso que causa 2d10+5 de dano por 5 rodadas ou até o alvo utilizar antiveneno.

Ilusão:

Você se torna capaz de criar ilusões, suas ilusões podem auxiliar em furtividade, dando +5 de crime, auxiliar em carisma dando +5 ou em enganação, projetar itens que não existem

Em níveis mais altos, você se torna capaz de criar clones falsos seus, para cada clone criado você recebe +2 de CA, cada clone é apagado com um ataque e eles sofrem os ataques que forem focados em você e errarem.

Controle de tamanho:

Você se torna capaz de alterar seu tamanho, ficando minúsculo recebendo +5 em furtividade e CA e sendo capaz de entrar em locais apertados mas com apenas 50 pv, ou ficando gigantesco, ganhando +5 de força e rigidez e sendo capaz de utilizar armas estupidamente pesadas mesmo sem o requisito de força.

Em níveis mais altos, você se torna capaz de ficar menor ainda, sendo capaz de montar em formigas ou baratas com pilotagem, ou maior ainda, ganhando +7 de força e rigidez.

Aura letal:

Você possui uma presença assustadora, te dando +5 em testes de intimidação e causando 2d6 de dano em inimigos a alcance corpo a corpo de você.

Em níveis mais altos, inimigos intimidados por você recebem 2d de dano a mais. Intimidação é um teste de carisma+popularidade ou poder+utilização de poder, a dificuldade é decidida pelo mestre.

Controle de memórias:

Você é capaz de controlar as memórias das pessoas, podendo fazer elas esquecerem que te conhecem, te dando a possibilidade de tentar novamente testes de convencimento no alvo.

Em níveis mais altos, você se torna capaz de fazer o alvo esquecer quem são seus aliados em batalha, fazendo com que ele ataque o alvo mais próximo dele, independente de ser aliado ou inimigo. A dificuldade do teste é definida pelo Mestre.

Plágio:

Uma vez por sessão seu personagem pode utilizar seu poder, tendo uma visão mística sobre o futuro, em termos de jogo, você pode realizar uma pergunta de sim ou não que o mestre deve responder de forma honesta.
Em níveis mais altos, ao invés de uma vez por sessão você pode optar por utilizar uma vez por missão, e a pergunta não precisa ser respondida apenas com sim ou não.

Estilhaçar:

Seu poder é capaz de enfraquecer o corpo de alvos, os tornando rígidos e quebradiços. Alvos afetados recebem o efeito "frágil", quando sob esse efeito o próximo ataque causa 4d de dano a mais. O efeito de fragilidade dura 3 rodadas, porém deixa de ser efetivo após ser atacado.

Em níveis mais altos, o alvo enquanto estiver frágil não pode reagir.

Palavra de ordem: Apodreça:

Você é capaz de utilizar um poder letal para alvos enfraquecidos, quando um alvo estiver com menos da metade de sua vida você pode utilizar a palavra de ordem para que seu decaimento se acelere, o alvo perde 3 de CA e acerto, assim como passa a ter o crítico piorado em 3.

Em níveis mais altos, o alvo apodrecido se torna mais frágil, todos que o atacam têm o crítico melhorado em 3.

Controle gravitacional:

Você se torna capaz de controlar o peso de objetos a sua volta, podendo transformar armas leves em médias, médias em pesadas e pesadas em estupidamente pesadas, assim como aumentar ou diminuir a carga de itens ao seu redor em até 5, no máximo um item por vez.

Em níveis mais altos, você pode tornar alvos pesados, dando o efeito de sobrecarregados ou deixar alvos leves, dando +3m de movimento.

Sensibilidade aflorada:

De tempos em tempos seu corpo se comunica com você, partes da sua mente dão sua opinião e ideias do que deveria fazer. Ao passar em um teste de poder+utilização de poder definido pelo mestre você recebe uma ideia vindo dessas vozes na sua cabeça.

Em níveis mais altos, eventualmente você receberá um calafrio, uma compreensão de coisas que não deveria naturalmente saber, a cidade se comunica com você através de pequenos sinais que só sua mente capta.

Absorção de energia:

Você é capaz de absorver diferentes tipos de energia, reduzindo o impacto dos danos recebidos, você tem uma reação especial para absorver ataques, reduzindo do dano sua rigidez+utilização de poder

Em níveis mais altos, você pode expelir o dano que absorveu de volta

Corpo adaptável:

Seu corpo é adaptado para todas as situações, em baixo da água você recebe respiração aquática, ao receber dano você ganha 2 de rigidez contra o tipo de dano pela rodada, ao cair de lugares altos você amortece sua queda

Em níveis mais altos, você pode ativamente adaptar seu corpo, podendo replicar a voz e aparência de outras pessoas ou receber 5 de rigidez contra um tipo de dano

Criação de matéria:

Você tem poderes para controlar moléculas, criando objetos inanimados, com esse poder você pode criar itens se passar em um teste definido pelo mestre à base da complexidade do item, podendo variar de 5 a 50

Em níveis mais altos, você passa a controlar pouco matéria orgânica, te dando a capacidade de tirar alvos de morrendo com poder+utilização de poder

Teletransporte:

Você pode se teletransportar em pequenas distâncias, com esse poder você ganha uma reação especial para redirecionar um ataque com alvo em você, a dificuldade é igual ao valor do ataque que receber

Em níveis mais altos, a dificuldade cai em 5 e seu teletransporte ganha uma área de atuação igual ao dobro de seu movimento.

Energizar:

Você se torna capaz de energizar objetos, fazendo com que eles causem mais 2d de dano a cada 2 rodadas ou explodam causando 1d10+10 de dano

Em níveis mais altos, seu dano bônus passa a ser 4d, ou 2d podendo ser usado toda rodada

Invisibilidade:

Você se torna capaz de ficar invisível por uma rodada, enquanto invisível você tem +10 de crime e vantagem

Em níveis mais altos, além do bônus em crime você ganha uma melhoria no crítico em 3

Controle magnético:

Você é capaz de controlar campos eletromagnéticos, criando campos de força de 50 de vida ou polarizando objetos, os atraindo ou repelindo 3m+poder

Em níveis mais altos, você passa a criar campos de força de vida 100 e pode colidir objetos metálicos em alvos, causando 1d20+5 de dano

Endurecimento:

Você tem a capacidade de endurecer seu corpo seu corpo, quando endurecido não pode atacar, mas ganha 5CA e 15 de rigidez

Em níveis mais altos, você pode se movimentar e ganhar apenas 3CA e 5 de rigidez, ou permanecer parado, ganhando 5CA e 25 de rigidez

Projeção de energia:

Você pode criar construtos de energia, podendo eles ser qualquer categoria de arma menos estupidamente pesada, mas dando 1d a mais de dano. Os ataques são rolados com poder+utilização de poder

Em níveis mais altos, você passa a poder criar armas estupidamente pesadas com o mesmo efeito de 1d a mais de dano

Voo:
Você recebe uma categoria especial de movimento, o voo. Ele é igual ao seu movimento+poder, quando voando, a cada 4m de altura você recebe 2CA

Em níveis mais altos, você recebe 3 CA em vez de 2 e pode se movimentar duas vezes

Congelamento:
Você tem a capacidade de congelar as coisas ao seu redor, tendo um ataque especial que causa 2d10 de dano e se o alvo falhar um teste de força/imortalidade/poder de dificuldade 15 ele fica congelado e perde a reação

Em níveis mais altos, você se torna capaz de esquiar em seu próprio gelo, ganhando +3 de movimento e seu teste passa a ser dificuldade 25

Super sentidos:
Você possui sentidos super aguçados, te tornando imune a cegueira, você também passa a ter +5 em percepção e iniciativa

Em níveis mais altos, seu bônus se torna +10 e você se torna imune a ataques furtivos

Clonagem:

Você se torna capaz de criar um clone seu, o clone tem 50 de vida e ataca com o seu poder+utilização de poder, ele tem as mesmas habilidades que você, mas não pode usar armas, seu dano é 1d12+5

Em níveis mais altos, você pode criar um clone que pode usar armas ou dois clones tradicionais

Distorção cognitiva:

Você pode afetar a cognição de alvos, afetando seu acerto, você pode causar uma desvantagem para até 2 alvos por vez

Em níveis mais altos você pode causar desvantagem em 3 alvos ou 2 desvantagens em 1 alvo.

Absorção de poder:

Você é capaz de absorver os poderes de um alvo se passar em teste de dificuldade 20+utilização de poder do alvo, os poderes absorvidos são mais fracos

Em níveis mais altos, você pode absorver dois poderes ao mesmo tempo

Tecnomancia:

Você é capaz de controlar tecnologia, podendo fundir itens tecnológicos ao seu corpo para recuperar 1d20 de vida e receber suas propriedades (por exemplo o ataque de uma torreta ou a propulsão de um foguete)

Em níveis mais altos, você pode se fundir a dois itens tecnológicos e se torna capaz de hackear implantes, tornando eles ineficientes por 2 rodadas.

Criação de poderes

Self-service de porrada

O mais importante em Herofrenia é a liberdade e expressão, se nenhuma habilidade se encaixa na sua visão de personagem, crie uma! Acordos com o mestre podem ser feitos para habilidades e poderes únicos serem criados, porém neste capítulo oferecemos um pequeno sistema simplificado para a criação de poderes únicos. A aparência e funcionamento dos poderes cabe aos jogadores e mestre decidir, assim como qualquer outra peculiaridade que deseja adicionar, este livro nunca deve ser visto como um sistema de regras imutáveis! Se for de desejo da mesa os números podem ser modificados, talvez esta seja uma missão lendária para salvar o mundo e seu grupo precise de alguns dados a mais de dano ou qualquer outra modificação.

Todo personagem tem 70 pontos para gastar na criação de seu poder, e cada peculiaridade possui um custo, para cada nível o personagem tem 5 pontos, assim como para cada ponto no atributo "poder" o personagem ganha mais 5 pontos

Dado de dano ou cura:
D4: 0
D6: -20
D8: -30
D10: -40
D12: -50
D20: -65

Quantidade de dados
1: 0
2-3: -20
4-5: -30

Benefício:
Para cada +5 CA: -40
Para cada +5 Acerto: -35
Para cada reação extra: -20
Para cada ação extra: -60
Para cada aumento de atributo: -30
Para cada aumento de rigidez: -5

Malefício:
Para cada -5 CA: -30
Para cada -5 Acerto: -35
Para cada perda de reação: -30
Para cada perda de ação: -65
Para cada redução de atributo: -15

Efeito extra:
Para cada rodada de dano contínuo: -60

Distância:
Toque: +10
1-10m: 0
+10m: -40
Em área: -50

Dificuldade contra:
Para cada 5 de dificuldade: -20

Modo de uso:
Carregado por rodada: +20 para cada rodada
Ação completa: +10
Ação padrão: -5
Reação: -35
Ação livre: -70

CONDIÇÕES E RESTRIÇÕES

Só poder usado em um alvo agarrado/caído/imobilizado: +30

Só pode ser usado após uma habilidade específica: +35

Não pode ser usado no mesmo alvo mais de uma vez: +55

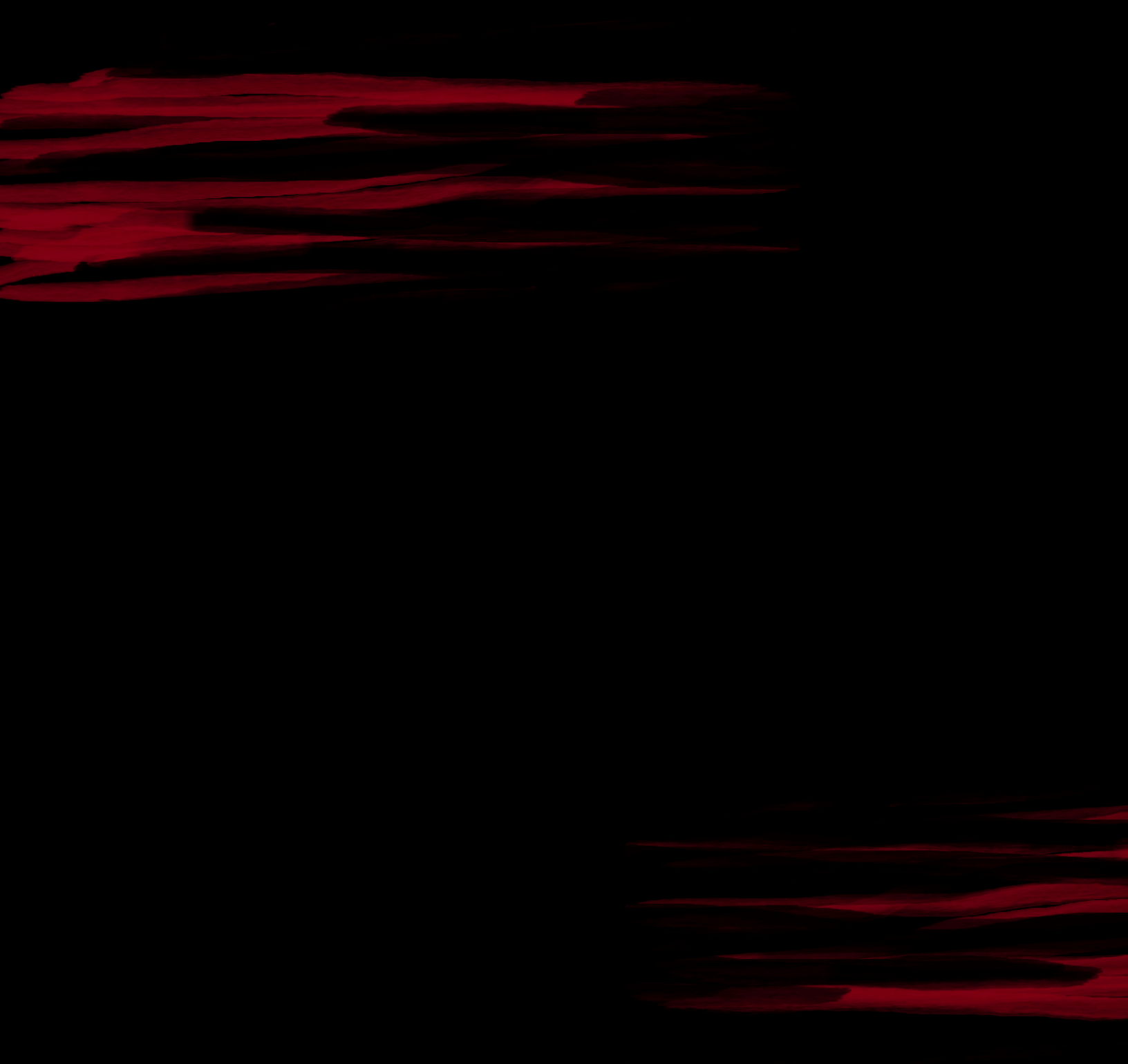
Só afeta o usuário: +20

Só pode ser usado em um alvo aleatório: +100

Só pode ser usado se o usuário tiver itens específicos: +30

Maldições e pactos

Coisa ruim

Existem forças maiores que nem a ciência pode mensurar, existem magias incompreensíveis de outros lugares, forças misteriosas que manipulam a realidade de Herofrenia, por bem ou por mal, elas existem. Deus, Diabo, mal, bem, não importa o que chamam, essas forças poderosas demonstram interesse em certos heróis e vilões, e com vontade o suficiente você pode retribuir esse interesse.

Pactos:

Força a um custo

Pacto com o rei Abaddon: Você passa a causar +3d de dano e seu crítico melhora em 2, no entanto, você passa a servir Abaddon, Abaddon requer um sacrifício por sessão e eventualmente pode exigir um sacrifício específico definido pelo mestre. Quebrar o pacto te causa 2 maldições.

Pacto com o Devorado: Você passa a recuperar vida passivamente, equivalente a 1d10 a cada 4 rodadas, no entanto você passa a servir o Devorado. O Devorado requer que todas suas finalizações em combates sejam feitas desarmado, não participar de combates ou propositalmente se conter nos ataques é considerado uma quebra de pacto. Quebrar o pacto te causa 3 maldições

Pacto com o Eremita: Você ganha 15 pontos de talento instantaneamente, além disso, por nível você ganha +3 de talento, porém você passa a servir o Eremita. O Eremita exige exclusividade de pacto e uma vez por campanha ele possuirá seu corpo, sendo controlado pelo mestre. Quebrar o pacto causa apenas a perda dos pontos distribuídos.

Pacto com Zaratustra: Você recebe +5 de atributo para distribuir instantaneamente, além disso, seu crítico é melhorado em 4, no entanto, você passa a servir Zaratustra. Zaratustra requer que você ataque alvos aleatórios durante 2 rodadas uma vez por combate, não participar de combates é considerado uma quebra de pacto. Quebrar o pacto te causa uma maldição.

Pacto com Wesley: Você recebe metade de todo dano, no entanto você passa a estar vinculado a ele. Wesley saberá tudo que você sabe e poderá te controlar quando desejar. Quebrar este pacto te causa 4 maldições ou deixar de existir

Pacto de entidade nula: Você escolhe um dos seguintes bônus: +5 de acerto, +3 de atributo, +3 CA, +3 de crítico, crítico x3, +100 PV. Em seguida o mestre define as condições do pacto. Quebrar o pacto te 2 causa uma maldições

Maldições:
A consequência dos seus atos

Maldição do penitente: Uma vez por sessão o mestre aciona um timer de 10 minutos, toda vez que o jogador rir seu personagem sofre 10 ou 1d20 de dano, a escolha do próprio jogador

Maldição do passado revivido: A última pessoa que você matou passa a te assombrar, contando segredos que ninguém quer saber da vida dela, se você responder a assombração você sofre 40 de dano

Maldição da existência assistida: Durante cada sessão toda vez que você entrar no estado morrendo você sofre um ponto de dano existencial, se você sofrer 3 pontos de dano existencial você não apenas morre como sua existência é apagada

Maldição da dismorfia secreta: Você contrai uma espécie de licantropia, sempre que estiver em contato com magia você começa a ter tendências violentas e pode contrair aspectos demoníacos, no entanto se você contar isso para alguém você morre. Se pessoas descobrirem de qualquer outra forma nada acontece

Maldição da indisciplina paranormal: Uma vez por sessão você sente uma necessidade incontrolável de dar o tapa mais forte fisicamente possível na pessoa mais forte ou importante dos arredores

Maldição do cântico intermitente: Uma vez por sessão quando iniciar um combate o mestre definirá que é seu show, durante seu show o jogador só pode falar rimando, se não rimar sofre 5 ou 1d10 de dano, o show dura até o combate finalizar

Maldição do coração traído: Uma vez por campanha o mestre anunciará que chegou a hora da decisão, então o jogador é obrigado a escolher um personagem próximo e rola 1d2, tirando 1 ele passa a acreditar em absolutamente tudo que o personagem falar, tirando 2 o personagem não acredita em absolutamente nada que o personagem falar. A duração da maldição é até o fim da campanha ou o personagem morrer

Maldição de Wesley: Toda vez que você fecha seus olhos você vê Wesley

Maldição de Wesley: Você sente que toda vez que você não estiver correndo Wesley estará se aproximando

Maldição de Wesley: Você constantemente ouve o toque de telefone de Wesley tocar no fundo de sua mente

Maldição de Wesley: Sua memória se torna turva e com lapsos, você passa a ter memórias que não parecem te pertencer e começa a trocar as pessoas de suas memórias pelo Wesley

BÔNUS POR NÍVEL:

Níveis par: +5 talento. 25 pv e 1 habilidade/melhoria de poder

Níveis ímpar: +3 atributo, 25 pv

EQUIPAMENTOS

AS VANTAGENS IRADAS DE TER COISAS

Com seu herói pronto para o combate você já quer sair combatendo a vilania alheia, hum? A atitude é boa, mas sem os **itens** certos, você não vai muito mais longe do que o homem sabonete.

No Heroverso você tem muitas opções de armas, drogas, implantes, armaduras e modificações para completar seu arsenal de *violência do bem.*

OFICINA DO TONHÃO:

O melhor amigo de todo herói

Antônio Giusepp (Ou Tonhão) é um armeiro sem igual no heroverso, ele produz e vende aos heróis os melhores equipamentos do mercado, na oficina do tonhão você encontra as melhores armaduras e armas, por um preço amigo!

Armas Brancas:

Maior versatilidade e customização base!

Armas leves: podem realizar 2 ataques, causam 2d10+velocidade, são usadas com super velocidade, possuem 1 espaço de customização.

Armas médias: possuem crítico a partir de 19 e tem dois espaços de customização, causam 3d12+ambos bônus, são usadas com força e velocidade.

Armas pesadas: crítico x3, causam 3d20+força, são usadas com força e tem 1 espaço de customização

Armas estupidamente pesadas: crítico x3 e requer 7 de força, causam 3d20+força, para cada dois pontos que excedem o mínimo de 7 adicione 1d de dano. 1 espaço de customização

Armas surpreendentemente leves: crítico x2 e a partir de 19 e podem realizar dois ataques por rodada, além disso, para cada ponto em super velocidade acima de 7 você pode realizar mais um ataque. O ataque causa 1d12+velocidade de dano. Possuem 1 espaço de customização

Armas de fogo:

Podem dar dois ataques com desvantagem!

Armas leves: são usadas com velocidade, causam 3d8+10 de dano

Armas médias: são usadas com velocidade, causam 3d10+20 de dano

Armas pesadas: são usadas com velocidade, causam 4d20+25 de dano

Arremessáveis:

Molotov: 2d10 de fogo em área por 3 rodadas

Granada: 3d20+10 em área

Bomba de fumaça: causa cegueira em área por 1 rodada e +5 em crime

Bomba de gás: causa envenenamento de 2d8 por 5 rodadas em área

Armaduras:

Proteção sempre, baby

Sem armadura: invulnerabilidade (CA)=10

Armadura leve: invulnerabilidade (CA)=12, carga 1

Armadura média: invulnerabilidade (CA)=13/1 rigidez, carga 2

Armadura pesada: invulnerabilidade (CA)=15/3 rigidez, carga 4

Auxiliares:

Sedativo: cura 2d10+15, carga 1

Adrenalina: vantagem em testes de imortalidade e força

Morfina: cura 4d20+25, carga 3

Kit Médico: tira de morrendo ou remove efeitos, uso único, carga 3

Hiperfocalizante: +5 de acerto na rodada

Anabolizante: +3d de dano, mas com ⅓ de chance de atacar um aliado

Condensador muscular: +5 de rigidez na rodada

Antiveneno: remove veneno

Customização de armas

Criando aberrações há 30 anos

Você já pensou em como se tornar mais forte? Trabalho duro e dedicação? Não! Que tal socar mais 4 facas na ponta desse bastão e ver o que rola?
As customizações são mais uma etapa na sua liberdade e expressão como um herói, ou vilão!

Customização de armas brancas:

100 mil por cada!

Violenta: causa mais 1d de dano para cada 5 pontos no seu atributo de ataque

Ameaçadora: seu crítico melhora em 2

Volátil: você pode gastar sua reação para dar um bônus de dano no seu ataque igual ao dobro do seu bônus de atributo

Serrilhada: causa 1d10 de sangramento para cada ataque, o sangramento dura 4 rodadas, não pode ser aplicado mais de uma vez até acabar

Covarde: causa mais 2d de dano em ataques furtivos

Infecciosa: reduz à metade a eficiência de itens de cura do alvo

Obstinada: aumenta 1d8 para cada ataque no mesmo alvo, com no máximo +16 por ataque

Caçadora: +1d de dano e melhora em 2 o crítico contra uma raça de inimigos (inanimados, humanos ou antropomorfos)

Paciente: para cada rodada que não for utilizada em combate o crítico melhora em +1

Inexplicavelmente leve: a arma perde 1 de carga

Repulsora: ataques com essa arma tem +5 de acerto

Leal: a arma pode retornar ao dono como uma ação de movimento

Perfurante: a arma nega 10 de rigidez do alvo

Banhada em lixo hospitalar: uma vez a cada 4 rodadas você pode realizar um ataque especial que causa enjoo (ou o alvo age ou se move)

Customização de armaduras

50 mil por cada carga adicionada!

Sombria: +5 em testes de crime, 1 de carga

Comicamente pesada: +5 em rigidez, 3 de carga

Cinética: +5CA, 4 de carga

Espinhosa: ataques recebidos devolvem 5d4 de dano, 6 de carga

Grossa pra cacete: ⅓ de chance de não receber dano adicional em ataques críticos, 8 de carga

CTI Ambulante: você ganha mais uma rodada no estado de morrendo, 4 de carga

Amaldiçoar artefatos

Custam 100 mil e são permanentes!

Maldição do apego: Seu artefato está sempre a disposição, mesmo que precise se teletransportar, no entanto, sem seu artefato você tem -5 em todos os testes

Maldição da soberania: Seu artefato passa a causar +5d de dano, no entanto, usar ele te causa 2d20+10 de dano por rodada

Maldição do sangue de barata: Seu artefato te impede de cair morrendo uma vez por sessão, porém, sua vida máxima é reduzida em 100 cada vez

Maldição do vampirismo: Atacar com seu artefato te cura 1/3 do dano causado, porém, usar este artefato te causa sangramento que causa 4d10+15 de dano por rodada

Maldição da troca desperta: Seu artefato pode te dar +1 CA ou +2d de dano para cada ponto de atributo que você sacrificar permanentemente

O MERCADO NEGRO DA ULTRAFERROVIA

Se você não contar, eu não conto

A Ultraferrovia é um sistema metroviário projetado pelo Maquinista que atravessa o Brasil inteiro, o trem bala enorme é uma potência por conta própria, o "país dentro do país". A Ultraferrovia consiste em um trem enorme com 3 carros principais, cada carro com 10 vagões com a extensão somada de 10km por carro, cada vagão possui 25m de largura, postando-se como verdadeiros prédios. No primeiro carro existem vagões com mais de um andar e vive-se de forma luxuosa, a economia da Ultraferrovia é extremamente poderosa, apenas os mais ricos vivem nela, se tornou um paraíso capitalista que circunda o Brasil a 300km/h.

Além do carro luxuoso de vivência, existe o carro do meio, "a fornalha", um inferno de metal e calor onde nada orgânico consegue viver, é a principal matriz energética que carrega os motores da Ultraferrovia, apenas robôs ou super humanos conseguem resistir ao calor infernal da fornalha.

Um ano após a inauguração da Ultraferrovia, uma briga de heróis fez com que a Ultraferrovia precisasse de reparos, porém a ideia de parar seu maior orgulho não satisfez o Maquinista, que então projetou outro trem, para reparar o original, esse trem se acoplou atrás da fornalha, e assim o Buraco nasceu.

Após os reparos estarem prontos muitos não quiseram voltar a vida fora do trem, laços já haviam sido formados, famílias, lares. Eles se recusaram a partir, anos após o primeiro contato eles ainda estavam lá, pairando sobre a grandiosa ferrovia. O carro do Buraco nasceu de pura adaptação e desgosto, dentro de seu carro não havia mais luz, o calor da fornalha que vazava pelas frestas e o suor condensado dos não conformistas fez com que cogumelos começasse a crescer nas paredes do carro, a esperança do Buraco.

Cogumelos são irados

A partir desses cogumelos veio a resistência, ou eles se revolucionaram ou eram mortos. Eles tomaram a primeira atitude.

Os cogumelos tinham propriedades únicas, e logo um mercado começou a surgir, comida, água, fogo, luz, eles criaram tudo do zero ao mesmo tempo que o conhecimento sobre os cogumelos foi se desenvolvendo uma economia predatória foi nascendo, rapidamente os preços se elevaram a ponto de milhares não comprar nada, mas o Buraco resistiu, por anos sem contato com o mundo exterior eles conseguiram se tornar fortes. A matriz energética dos fóssilgumelos se mostrou mais poderosa até do que a fornalha, as capacidade neurais dos psicogumelos e a conexão dos virtugumelos, todos foram fatores poderosos para o crescimento do Buraco e seu mercado negro.

Logo o poder dos cogumelos foi descoberto pelo mundo exterior, e o Buraco se tornou uma economia à rivalizar a da Ultraferrovia inteira. De todo o mundo empresas e vilões criaram seu espaço no carro, Atlas e Heroes n' Champions se alocaram e criaram sedes de extração de cogumelos na chamada "comuna"

"A família" de Magma Joebilly também não perdeu tempo e rapidamente se alocou, em seguida houve a tomada dos "Neuromaniacos", facção criada no próprio Buraco, comandado por Sebastião COP IV. O combate pela extração de cogumelos acarretou na criação do ponto de cessar fogo chamado "A comuna".

Pouco tempo depois Wesley também entrou no jogo, com seus doombots ele criou a chamada "Torre de Nimrod" no vagão do meio do Buraco, um construto que parece ser maior por dentro do que por fora, ninguém sabe quão alto é o teto do vagão do meio, e menos ainda o que existe no topo. Mas Wesley deixou claro que o vagão era seu, e ele seria o único a comercializar os **herogumelos**.

A COMUNA TROUXE NOVIDADES

Itens. Itens maravilhosos

As armas da Ultraferrovia são extremamente poderosas, e em troca de um pouco de dinheiro, você também pode obliterar seus oponentes! No Buraco existem modificações para armas de fogo e drogas muito mais poderosas!

Drogas:

Totalmente legalizadas

Vampirogumelo: dano causado gera pv temporário, ⅓ de seu dano total na rodada por 3 rodadas

Durogumelo: +15 de rigidez pelas próximas 3 rodadas, mas depois você passa 2 sem agir

Mentegumelo: +5 de intelecto e poder na próxima rodada, mas depois leva 100 de dano

Olhodegatogumelo: +10 de acerto nos próximos 4 ataques, mas depois passa 1 rodada cego

Herogumelo: +5 em todos atributos e acerto, +5 d de dano e crítico x4 por 2 rodadas, mas na terceira rodada 25% de chance de morrer e 75% de cair morrendo

Herofedrina injetável: +4 em força e imortalidade

Herofedrina inalável: +4 em intelecto e velocidade

Herofedrina oral: +5 em poder

Armas de fogo:

Atiram duas vezes e tem 2 espaços de mods!

Armas leves: usadas com velocidade, 3d10+20 de dano, carga 1, 80 mil

Armas médias: usadas com velocidade, 3d12+35, carga 2, 100 mil

Armas pesadas: usadas com velocidade, 6d20+40, carga 4, 150 mil

Modificações:

Custam 500 mil cada!

Balas teleguiadas: +5 de acerto e crítico em 19

Devoradora de munição: sua arma dá 3 tiros com desvantagem em cada um

Amaldiçoada: o dano da sua arma não pode ser curado

Moldável: sua arma pode ser transformada em uma arma branca de mesma categoria

Demoníaca: o crítico da sua arma é x4

Cogumélica: ao matar um alvo, sua arma faz nascer um cogumelo aleatório

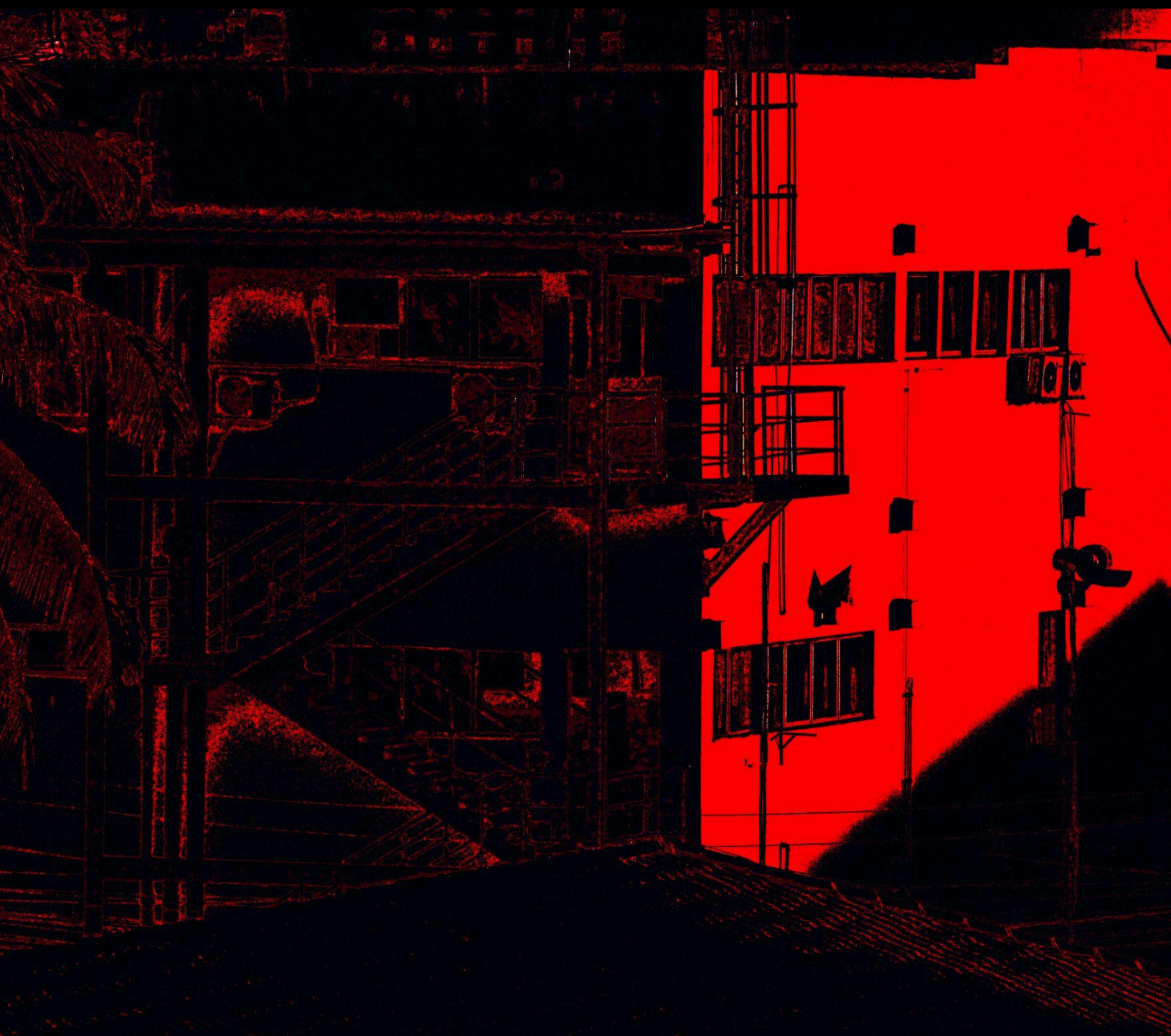
Exponencial: para cada 10m (máximo de 50) sua arma dá mais 1d de dano

Serrada: se estiver corpo a corpo com um alvo cause mais 3d de dano e melhore o crítico em 3

Reação em cadeia: matar um alvo faz ele explodir causando 3d20+30 de dano, podendo gerar uma reação em cadeia

O LABORATÓRIO DO DR. BOHR

Eu falei que ele era importante

O genial doutor Klaus Bohr traz novidades junto da Atlas! Por um pequeno preço agora você pode desfrutar de tudo que é bom da genética sem se preocupar com as consequências!
(Nota: A Atlas não se responsabiliza por danos causados em consequência de implantes cibernéticos)

Implantes cibernéticos:

Custam 250 mil!

Olho biônico: você recebe +5 de percepção, combate e armaria, mas tem 10% de ficar cego durante 2 turnos em qualquer luta

Corações demais: você recebe mais 100 de vida e o teste para tirar de morrendo cai para 15, mas os efeitos negativos de drogas, veneno e sangramento são dobrados

Reparo de órgãos internos: um reparo total de seus órgãos limpando qualquer consequência de drogas ou semelhantes

Pernas aceleradas: você tem o movimento de corrida dobrado

Coração de titânio: você ganha +50 de vida e as consequências de drogas são reduzidas

Medula pregada: você recebe +5 de CA e rigidez, mas precisa escolher se reage ou se movimenta no seu turno (ações especiais que gastem reação e movimento não podem ser mais usadas também)

Transplante cerebral: você recebe +9 de talento para distribuir

A COLEÇÃO DE QUINQUILHARIAS DO URUBU

Onde ele pegou essas coisas?

A coleção de quinquilharias do Urubu abriu as portas a você! Aqui você pode comprar itens que ***totalmente*** não foram roubados de corpos mortos por aí!
Porém o Urubu não quer só seu dinheiro, você tem que merecer!

Na loja de quinquilharias do Urubu você pode encontrar armas e acessórios únicos, porém para comprar esses itens especiais você deve mostrar seu valor, seja realizando um favor ao Urubu ou tendo a fama, pode ser de herói ou vilão, ele não liga.

Cada item custa 750 mil e uma missão, ou estar no top 20 do ranking mundial!

Armas especiais:

brilhantes !

Lucille: Rifle pesado, um ponto 50 cheio de cogumelos por toda parte, essa arma foi construída pelo Big Pharma, seu dano é 8d20+60, seu crítico é em 17 e é x4, além disso ao usar Lucille você tem +5 de armaria

Katana-pistola amaldiçoada: A arma característica de Kazuki, é uma arma média que causa 4d10+combate de dano, seu crítico é x5 e ela possui um ataque especial a cada 3 rodadas, podendo realizar um disparo que causa 3d12+15 de dano

O banco da praça Gion Shoja: A arma preferida do Homijo, é um banco de praça de chumbo, uma arma estupidamente pesada com o dano base de 8d20+combate, seu crítico é x3

"Ato de Contrição": A mandíbula de Big Pharma reconstruída pelo Maquinista, é uma arma estupidamente pesada que causa 5d20+força de dano base, seu crítico é x3 e possui dois espaços de customização

Armaduras especiais

A prova do tempo!

O escudo de Marco Aurélio: Uma porta de vagão da Ultraferrovia, ao equipar esse item você recebe +5 de CA e recebe a reação "receber o golpe", te permitindo levar o dano por um aliado como reação

Placa central do Patrulheiro de Ferro: Um pedaço do Patrulheiro de ferro que caiu em batalha e foi soldado, quando equipado este item te concede +10 de rigidez e 3 de CA

Acessórios

Então tem essas coisas?

Chip de competência do Maquinista: Um chip implantado na sua coluna, quando equipado com este acessório você recebe +10 em um talento

Chip de memória de B4-LU: O chip que continha as memórias de B4-LU, enquanto estiver equipado com esse acessório você tem +75 de vida

Bola de cristal do Sr. Tempo: Um item pessoal do Sr. Tempo, com este acessório uma vez por combate você pode ter um sucesso garantido em um teste de talento.

Desfibrilador do Panela: Um desfibrilador que anda constantemente ligado ao seu coração, projetado por um médico e piloto ocultista, O Panela. Uma vez por sessão, quando você cair em morrendo o desfibrilador te recupera a metade de seus pv instantaneamente

Luvas de boxe velhas: O icônico par de luvas velho do Combo, utilizar este par de luvas te reduz o dano em 25 você não causa danos letais usando elas. Esta arma é considerada surpreendentemente leve.

A CENTRAL DE ENTREGAS DO GAROTO AJUDA

E Rebote!

Seu herói CLT preferido trouxe novidades, seu próprio serviço de entregas totalmente exclusivo para os mais justos da Terra! Precisa de balas, bandagens ou um abraço? Chama o Garoto Ajuda e ele vai correndo! (literalmente)

O Garoto Ajuda pode entregar qualquer item auxiliar levando 1 rodada por carga. Realizar um pedido leva uma ação completa.

O Garoto Ajuda não se importa se você é o top 5 ou 5000, se você for um herói reconhecido oficialmente por uma empresa ele vai te ajudar (e ser seu fã).

Cada item custa 25 mil e requer que você seja filiado a uma empresa!

Auxiliares especiais:

Saindo do forno

Morfina "mão na roda": Cura 3d20+30 de vida, leva 2 rodadas para receber

Salvamento de emergência: +5 de acerto para um teste para tirar um alvo do estado morrendo

Antiveneno "Antes tarde do que nunca": Nega o estado de envenenado na próxima vez que for afetado por veneno neste combate, leva 2 rodadas para receber

Kit médico "S2": Dá mais uma rodada morrendo

REGRAS DO JOGO

O QUE É UM SISTEMA?

Uma das coisas que torna o RPG especial é o fator sistema, ele pode ser visto como as regras e leis da física de seu jogo, você já criou seu personagem e já sabe como quer interpretá-lo, mas como funciona jogar Herofrenia? É aí que entra o **sistema**.

A ideia de Herofrenia é que tenham liberdade na interpretação acima de tudo, e opções para se expressar durante os combates, então é essencial que se entenda o funcionamento dessas regras e o que precisa ser feito em cada situação.

Vamos começar separando alguns dados (roladores virtuais também servem!), o ideal é que cada jogador possua um set de dados e todos compartilhem a somatória, mas ao menos, recomendamos que tenham os dados de 6, 8, 10, 12 e 20 faces, além de lápis e papel.

Sinta-se livre de consultar este breve manual sempre que tiver dúvidas, não é uma prova, e nem é vergonha esquecer algumas coisas no meio da sessão!

TESTES DE ATRIBUTO

A quantidade de dados

Como definido anteriormente, seus atributos se referem à quantidade de dados d20 que você rola para realizar um teste, tomando como valor o maior de seus dados rodados. Para toda e qualquer ação você fará uma rolagem com algum atributo que faça sentido.

Exemplo: para tentar levantar algo pesado, você rolará um teste de força, ou para convencer alguém de algo, um teste de popularidade

Então, de forma prática, os atributos são literalmente a quantidade de dados d20 que você rolará, sempre pegando o mais alto

Exemplo: Rick Balboa realiza um ataque contra B4-LU usando sua velocidade, se Rick tem 5 de super velocidade, ele rola 5 dados e pega como valor o dado de maior resultado, e apenas este

Esse é um resumo básico de como funcionam testes de atributo, é importante lembrar que uma ação requer ou não teste vai da opinião do mestre. Algo pode ser impossível e não ter chance de passar mesmo com teste, ou algo pode ser tão simples que nem precise de um.

O QUE É UM CRÍTICO?

Os dois extremos

O chamado crítico ocorre quando o dado cai nos valores extremos, 1 e 20, 20 significa um sucesso crítico, o melhor resultado possível de sua ação, um 1 significa um erro crítico, o pior resultado possível de sua ação.

Exemplo: Rick tenta convencer B4-LU a lhe dar um real.

Acerto crítico (20): B4-LU é tão convencido que ele dá até 2

Erro crítico(1): Rick se engasga na hora de falar, gagueja e acaba lembrando ao B4-LU que ele o devia um real

TESTE DE TALENTO

Uma rolagem de atributo somada a talento

Um teste de talento se trata de um teste de atributo da mesma forma apresentada anteriormente, com o diferencial que neste, após obter o resultado de melhor valor de sua rolagem, você somará o resultado ao talento atribuído à sua rolagem.

Exemplo: Rick quer convencer B4-LU a lhe dar um real, então o mestre exige um teste de carisma (talento) com popularidade (atributo), Rick tem 2 de popularidade, então rola 2 dados de 20 faces, pega o melhor resultado, em seguida ele checa quanto de carisma possui, nesse caso Rick possui 5 de carisma, então ele soma o resultado do dado com 5, e anuncia ao mestre o valor final somado.

TESTES CONTRA

Como funciona?

Em algumas situações o mestre requisitará um teste entre duas partes, chamado um **teste contra.** Neste caso, cada uma das partes faz a rolagem de talento que o mestre definiu, e quem tiver o melhor resultado ganha.

Em casos de empate, quem for o “atacante” tem vantagem.

Em casos de empate em que ambos são igualmente ativos, a preferência vai para quem tiver o maior atributo.

Exemplo: Rick quer fazer uma manobra de força no B4-LU, então ambos fazem um teste de combate com força, o maior número ganha, e se ambos tiverem um empate, Rick tem a preferência por ser o ativo.

COMO SÃO DEFINIDAS AS DIFICULDADES?

O papel do mestre entra aqui

Você já sabe como funcionam as rolagens, mas e aí? De onde vem e como saber a dificuldade dos testes?

Aqui vem um pequeno resumo de o que os números se traduzem no universo, para que os mestres possam por conta própria saber definir e exigir os testes ao longo da sessão.

DIFICULDADES E CONTEXTO

Cabe ao mestre regular a dificuldade da campanha, lidando com a maior parte dos números e fichas, mas acima de tudo, definindo-os. Mas esses número não vem do além, existe uma lógica por trás das dificuldades e como as implementar que o mestre deve ter noção, mas sempre podendo consultar este capítulo se precisar de uma ajuda.

Em resumo:

QUALQUER UM CONSEGUE

Dificuldade 5 ou menos: tarefas triviais como subir em uma mesa sem cair

Dificuldade 6 a 10: tarefas com um potencial pequeno de erro, como levantar um saco de ração de cachorro do chão

Dificuldade 11 a 15: tarefas minimamente desafiadoras, como pular por uma janela baixa, mas sem bater seu pé

Dificuldade 16 a 20: tarefas complexas, como arrombar uma porta de madeira com um chute

NECESSITAM DE PONTOS EM TALENTO

Dificuldade 21 a 30: tarefas extremas, apenas uma pessoa treinada nela poderiam ter sucesso, como acertar um tiro no centro de um alvo a 30m ou escalar um prédio sem equipamento

Dificuldade 31 a 40: tarefas quase impossíveis, apenas os melhores do mundo no assunto conseguiriam executar, como acertar um soco no Combo aquecido ou com uma pistola acertar um alvo num trem em movimento

41 a 50: tarefas impossíveis, só você no mundo todo consegue fazer isso, como ganhar do Defensor numa queda de braço, enganar o Maquinista ou do meio da multidão acertar um alvo dentro de um trem bala com uma pistola

COMBATE

TÁ NA HORA DO COMBO

Como assim ele nunca disse isso?

No final do dia esse é o momento que todos aguardam, você montou sua ficha, foi às compras, fez implantes, aprendeu a ler e como funcionam os dados, agora é hora de se tornar fluente na linguagem do sopapo!

O combate é o ápice de toda boa história de heróis, o momento em que o herói e vilão estão no mesmo nível e tudo que resta é deixar os punhos voarem, aqui é onde serão encontradas as mecânicas relacionadas às lutas do Heroverso.

Curiosidade: a hora do Combo é as 14:00H

Iniciativa

A gente começa por aqui

Punhos estralados, armas carregadas e poderes prontos para serem usados, é aqui que começa o combate. A iniciativa é um teste de super velocidade rolado por todos que participam do combate, definindo a ordem de ações, os **turnos.** Em caso de empates a preferência é dada a quem tiver o maior atributo, se ainda for empate, um bom e velho par ou ímpar resolve. Você pode espontaneamente adiar sua ação para após um participante, mas apenas uma vez por combate

Turno

Sua vez!

O turno é o seu momento de brilhar, por rodada cada participante da intriga tem um turno, quando o último turno acontece a próxima rodada se inicia. No seu turno você tem direito a algumas ações.

Reação: bloquear, esquivar ou contra atacar

Movimento: andar, correr, escalar, voar, nadar, pode ser negociado para pegar itens dependendo do mestre

Ação padrão/principal: sua ação principal, usar itens, atacar, usar poderes, fazer um teste

Ação livre: falar algo, olhar algo, chorar de desespero

Reações
Não deixe barato!

Quando um ataque supera sua invulnerabilidade (CA), você recebe ele, mas tem direito a reagir a um ataque por rodada (a não ser que possua uma habilidade ou condição que interfira), são as reações:

Bloquear: você soma seu atributo de imortalidade à sua rigidez (redução de dano) atual

Esquivar: você soma seu reflexo ao seu CA, se der mais do que a soma do ataque você não leva dano

Contra atacar: se o alvo errar o golpe você retruca com um ataque seu

Assim como nas rolagens de talento, existem críticos no combate, acertos críticos multiplicam seu dano e erros críticos te causam algum malefício como causar o dano em um aliado, ou travar sua arma.

Sinergia

Trabalho em equipe!

As sinergias são ataques especiais feitos em equipe, estes ataques recebem um bônus à decisão do mestre com os jogadores. A sinergia é rolada com o atributo de um personagem somando o talento de outro, gastando a ação de ambos.

Os efeitos podem variar, é uma negociação entre mestre e jogadores, uma ideia legal de sinergia pode resultar em mais acerto para o grupo, ou mais alguns d de dano, qualquer coisa que tanto o mestre quanto os jogadores concordem!

Resistência contra poderes

Barra pesada!

A dificuldade (DT) para resistir um efeito de um poder de um jogador é definido pela seguinte conta: 10+nível+poder

Logo, quanto mais pontos forem investidos no atributo de poder mais difícil será resistir aos efeitos que esse poder causa

Exemplo: Roberto usa sua habilidade "Descarga elétrica", assim ele ataca Rick Balboa, Roberto possui nível 5 e 20 de poder, então a dificuldade de seu teste é definida em 35 (10+5+20). Rick então deverá superar ou igualar o resultado de 35 em seu teste de resistência, ou sofrerá os efeitos.

Efeitos

Oh céus, oh merda!

Durante combates algumas coisas podem acontecer, e você definitivamente não quer ser o cara que não sabe como isso te afeta. A seguir verá alguns possíveis efeitos que te afetarão ao longo da sua herovida.

Caído: o alvo gasta seu movimento para se levantar ou tem -5 de acerto

Congelado: o alvo sofre +2d de dano pelas próximas 3 rodadas

Fraco: o alvo causa -2d de dano pelas próximas 3 rodadas

Desvantagem: o alvo rola metade de seus dados normais

Morrendo: o alvo tem 3 rodadas para passar em um teste de atletismo ou um aliado passar em um teste de ciências dificuldade 20. Pode-se gastar uma ação completa para finalizar um alvo morrendo

Enjoado: o alvo ou reage ou se movimenta em seu turno, não pode fazer os dois

Pesado: o alvo tem o movimento reduzido a 1/4

Cego: o alvo tem -10 de acerto/percepção

Agarrado: o alvo perde 5 de CA e uma desvantagem

Imobilizado: o alvo perde 10 de CA e uma desvantagem

Impedido: o alvo perde a ação de movimento

Em pânico: o alvo fica 1d2 rodadas sem agir

Vida e morte

Durante um combate se você atinge o pontos de vida você cai no estado de "morrendo", mas existem outras formas de bater as botas. É importante notar que os pontos de vida não representam apenas a saúde de um personagem, mas também seu esforço ou cansaço, um ataque pode causar dano a pontos de vida mas ser interpretado como o cansaço de desviar do golpe.

Ataque brutal: quando um ataque dá mais da metade da sua vida de dano em 1 golpe, você cai em morrendo, mesmo que não fosse zerar seus pv.

"Overkill": se um ataque causa mais de o dobro da sua vida em dano em um golpe único, você pode dizer adeus aos seus dias de herói

Furtividade

Quando quiser ficar escondido durante um combate por medo ou malícia, você realiza um teste de crime contra a percepção do seu alvo, após seu ataque você retorna ao combate tradicional. Fora de combate você pode usar sua furtividade para se esgueirar por aí sem ser visto, mas lembre que suas habilidades de ninja não tornam ninguém menos barulhento, testes de furtividade são individuais.

Movimento

Durante o debate de porrada você não vai querer ficar parado, é aí que entra seu movimento.

Distância curta: 0-3m, qualquer coisa tá valendo!

Distância média: 4-12m, apenas armas a distância ou armas arremessáveis

Distância longa: 13-19m, apenas armas de fogo médias e pesadas servem

DistÂncia grandiosa: 20m+, apenas armas de fogo pesadas servem

E DEPOIS?

A gente comemora!

Depois de um bom combate dê uma passadinha na sua empresa de heróis local, vamos cuidar dessas feridas abertas, e garantir que não vai crescer mais nada aí de dentro!

Após um descanso de alguns dias você está pronto para cair matando em cima da vilania de novo!

REGRAS ADICIONAIS

O quê? Você ainda tá aqui?

As regras adicionais são um conjunto de regras opcionais para campanhas mais experientes no sistema e universo de herofrenia, não são necessárias para uma sessão, mas podem ser um bônus interessante para jogadores experientes e acostumados à violência heróica.

As regras adicionais trazem mais diversidade e customização para o jogo, assim como um maior desafio.

Negativando atributos

Como uma regra adicional, ao criar sua ficha você pode negativar qualquer atributo em até -3, recebendo a mesma quantidade de pontos para distribuir em outros atributos.

As rolagem de atributos negativos são inverso das naturais, você rola a quantidade de dados escrito, porém assume apenas o pior valor de todos os dados.

Exemplo: Rick faz um teste de intelecto possuindo -2 no atributo, ele então rola 2 dados e assume como resultado o dado que teve o valor mais baixo, e em seguida soma seu talento, de forma normal.

TIPOS DE DANO

Esta regra opcional cria uma nova camada para o herocombate, todo dano passa a ser classificado em uma categoria condizente com sua origem, assim beneficiando o preparo antes de missões. Todo tipo de dano recebe uma ou mais classificações, assim como todo tipo de resistência e rigidez. Rigidez contra um tipo de dano não afeta outros tipos de dano.

Toda forma de dano passa a ter ao menos uma das seguintes classificações:

Cortante: Dano que causa cortes, danos de lâminas ou objetos afiados, por exemplo

Contusivo: Dano que se origina de um impacto, ataques com porretes, socos ou martelos, por exemplo

Perfurante: Dano originado a partir de ataques com objetos pontiagudos, mordidas, lanças, estocadas com facas, por exemplo

Químico: Dano de origem química como ácido e radiação, por exemplo

Gélido: Dano originado a partir da perda de temperatura como sopros gelados e congelamento por exemplo

Ígneo: Dano causado a partir da temperatura, explosões, contato direto com fogo ou superfícies quentes, por exemplo

Psíquico: Dano mental sofrido a partir de poderes psíquicos ou magia por exemplo

Energético: Dano originado de energia, explosões energéticas e raios laser, por exemplo

Rolagem de ênfase

Como uma regra opcional a mesa pode adotar a rolagem de ênfase. A rolagem de ênfase é uma rolagem opcional em momentos chave da campanha, quando o mestre achar válido ele pode oferecer ao jogador, que então decide aceitar ou não. A rolagem de ênfase se trata de uma rolagem após uma falha, são rolados apenas 2 dados normalmente, mas o resultado assumido é o mais distante de 10, propiciando falhas e acertos críticos.

Exemplo: Rick realiza uma manobra contra o grande vilão da campanha e assume uma rolagem de ênfase, ele usa sua força de 3, então rola 3 dados de resultado 1 e 17. Como esta é uma rolagem de ênfase, Rick assume o valor de 1, visto que é o mais distante de 10 entre todos. Se os resultados forem igualmente distantes rerole.

Ação decisiva

Como uma regra adicional a mesa pode adotar a ação decisiva. A ação decisiva é uma ação especial usada quando se está morrendo, você consome uma rodada de tentativas para realizar uma ação padrão. Nesta rodada não poderão tentar tirar o alvo de morrendo mas o alvo poderá agir.

Exemplo: Rick cai morrendo, na sua primeira rodada tentam salvá-lo e não conseguem, em sua segunda rodada Rick decide executar uma ação decisiva, então ele realiza uma ação e ninguém pode tirar ele do estado nessa rodada, então na próxima rodada, Rick pode novamente ser tirado de morrendo.

Raças e racismos

Como o mundo te enxerga?

Agora sua origem importa! Com o novo sistema Coração Verde-Amarelo de reconhecimento genético você pode reconhecer o que te faz especial!

Antropomorfos: Sua origem meio animal te concede um pequeno bônus baseado em sua parte animal! (você recebe +5 em um talento e -3 em outro)

Inanimados: Sua origem não orgânica torna mais difícil te machucar! (Você recebe +75 de pv, porém itens de cura não funcionam em você, apenas as versões inanimadas deles, kits de reparo tem o mesmo efeito de kits médicos e kits de solda tem o mesmo efeito que morfina, ambos com mesmo preço)

Humanoide: Você é alguém excepcionalmente médio! (Não há efeitos positivos nem negativos nisso)

Mira

Mira é uma regra opcional que pode ser usada para aprofundar o combate. Quando jogando com essa regra os personagens podem escolher onde atacarão, com cada região tendo um modificador de dificuldade e um bônus. Existem 5 locais em que se pode atacar:

Cabeça: Aumenta a dificuldade do teste em +10e duas desvantagens, mas o dano causado é dobrado

Órgãos vitais: Aumenta a dificuldade em +5 e dá uma desvantagem, mas o dano é aumentado em 3d

Membros locomotores: Reduz o dano em 2d, mas se o dano causado no total de todos ataques causados na área superarem ⅓ da vida do alvo ele não pode mais realizar ações de movimento com esses membros

Membros de manuseio: Reduz o dano em 2d, mas se o dano causado no total de todos os ataques causados na área superarem metade da vida do alvo ele não pode mais atacar com esses membros, e se for o caso, derruba sua arma

Tronco: Acerto e dano normais

Exemplo: Rick ataca Demitrius, que possui 15 CA, no entanto Rick decide mirar em sua cabeça, aumentando a dificuldade para 25. Rick então realiza seu ataque, tirando 17 no dado, como Rick tem 8 de combate seu ataque soma 25 de acerto, logo, ele acerta o alvo, então seu dano será multiplicado por 2.

Furtividade prolongada e fuga

A regra de furtividade prolongada é uma regra opcional para aprofundar encontros furtivos. Quando em furtividade o personagem rola um teste de crime com super velocidade ou intelecto e quem procura rola um teste de percepção com super velocidade ou intelecto, o maior valor ganha, no entanto, como funcionaria um encontro completamente furtivo? Essa regra sana essa questão.

O grupo todo que participar realiza um teste inicial de crime com o atributo definido pelo mestre, iniciando o encontro furtivo. Para cada membro no grupo acima de 2 a dificuldade aumenta em 5, novos testes são rolados sempre que algumas ações são feitas, e elas podem alterar a dificuldade do teste:

Uma ação padrão é realizada
3 ações de movimento são realizadas
Uma ação completa é realizada, aumentando a dificuldade em 5
Um inimigo é morto, aumentando a dificuldade em 5
Um aliado sofre dano, aumentando a dificuldade em 5
Um inimigo é atacado e não morre, aumentando a dificuldade em 10
Um aliado cai morrendo, aumentando a dificuldade em 10

Outra regra opcional é a de fuga, encontros de fuga ou perseguição funcionam em rodadas como combates, no entanto as ações são limitadas. Quando uma fuga começa todos rolam um teste de super velocidade com reflexo, definindo a ordem de ações. Em seguida, todos realizam um teste de super velocidade com atletismo, definindo seu movimento para a fuga. Com estes dados definidos a fuga começa, toda rodada os participantes podem realizar um teste de imortalidade para se movimentar, se falharem ele não progridem. Um participante pode escolher por conta própria não se mover, além disso ele pode escolher carregar um aliado, assim ambos andam metade do movimento do carregador.

Fugas em automóveis funcionam da mesma forma, no entanto as rolagens que definem o movimento são feitas com super velocidade com pilotagem, e as de movimento em cada rodada são feitas com intelecto. Em veículos não há a possibilidade de carregar um aliado, no entanto, o número de participantes por automóvel é equivalente ao de seus assentos (2 em uma moto, 4 em um carro, etc)

Exemplo: Rick, Rebote e Demitirius começam uma fuga, todos rolam reflexo com super velocidade. A ordem fica como Rick primeiro, Demitrius em segundo e por último Rebote. Em seguida, todos realizam o teste de movimento, Rick obtém a soma de 15, Demitrius obtém a soma de 20 e Rebote a soma de 7. Então em cada rodada Rick, se passar no teste de imortalidade, pode se movimentar 17m, Demitrius 20 e Rebote 7.

QUALIDADES E DEFEITOS

A Love Mark trouxe a pesquisa de campo!

As qualidades e defeitos são algumas condições especiais que seu personagem pode ter a seu favor ou demérito. As qualidades são peculiaridades que trazem benefícios e os defeitos são as que trazem malefícios, porém para ter qualidades são necessários defeitos.

Cada qualidade e defeito possui um valor atrelado, para as qualidades valores positivos, para os defeitos valores negativos, no fim o seu saldo deve ser zero, ou negativo se desejar um desafio maior.

QUALIDADES

Famoso (1): o público te ama, você recebe +5 em carisma

Bom de briga (1): você é fluente na linguagem do sopapo, e é bem aparente, você tem +5 em intimidação e ganha +2 de acerto se for quem começa a briga.

Cabeça fria (1): você mantém a cabeça no lugar mesmo em momentos de estresse, você tem +1 de intelecto e 3 em conhecimento e ciências.

Veterano (2): ao criar sua ficha você tem +2 de atributo e +5 de talento para distribuir

Riqueza (2): você vem de família rica, seus costumes são requintados, por missão você recebe 100 mil a mais

Identidade secreta (3): você tem uma identidade civil secreta, quando está sem uniforme ou com roupas alternativas você tem +10 de crime para se infiltrar no meio da multidão

Posto em uma empresa (4): você é membro de forma oficial de uma empresa, por sessão você recebe 50 mil e pode reabastecer seus equipamentos auxiliares de forma gratuita.

Disciplinado (5): você recebe +3 de talento por nível

Boas relações com uma empresa (5): você é bem versado com uma empresa, heróis dessa empresa gostam de você e podem facilitar as coisas pro seu lado

Mestre (5): um herói famoso é seu mestre e você tem o contato dele, eventualmente pode usar essa carteirada para ter +10 em um teste

Amigo pessoal de um herói (8): você é amigo pessoal de um herói famoso, assim tendo o contato dele para qualquer emergência e sabendo sua identidade secreta (se houver)

Amigos em lugares altos (15): por algum motivo você tem um favor a cobrar com pessoas poderosas, mas vai ser o único. Você pode cobrar um favor do WESLEY ou Hamilton

Defeitos

Comportamento obsessivo (1): você tem algum comportamento ruim e repetitivo, você tem -3 em todos os talentos até realizar essa vontade de tempos em tempos

Impaciente (1): você não consegue esperar muito tempo, você tem -5 de furtividade quando fica furtivo por mais de 2 rodadas

Narcisista(1): você não sabe assumir seus erros, tornando difícil conversas durarem com você, você tem -5 de carisma

Novato (1): você é herói a pouco tempo, e ainda não sabe o que fazer direito, você tem -5 de talento

Poder risível (2): você tem vergonha do seu poder, te dando -5 de utilização de poder

Cartuchos curtos (2): sua arma não veio preparada, quando usando armas de fogo você precisa recarregar a cada 3 rodadas, gastando sua ação principal

Simpatizante vilanesco (3): você abertamente defende condutas vilanescas, o que faz com que heróis te odeiem, alguns heróis mais explosivos irão inclusive te atacar

Dedo-duro (3): você é famoso por ser um grande caozeiro, as pessoas tendem a não acreditar no que diz e você tem -5 de carisma

Alvo de recrutamento (4): algum supervilão tem um interesse especial em você, e nas piores possíveis ele ou seus capangas irão aparecer para te capturar

Fraqueza conhecida (4): você possui uma fraqueza que te torna mais fácil de ser acertado equivalente a ter -5 CA, e pior, todo mundo sabe ela

Culpa avassaladora (4): você não consegue lidar com o sentimento de violência que causa, você tem -5 em todos os testes de combates que você começar e se matar um alvo fica em pânico perdendo 2 rodadas

Restrição de poder (5): você se limita a usar uma pequena margem de seu poder, perdendo -8 em atributos e -5 em todos os talentos, a distribuição é feita pelo jogador

Dependente químico (5): você abusou demais das drogas, enquanto estiver em abstinência você tem -4 em todos os atributos e menos 25 pv por nível

Inimigo de uma empresa (5): você é inimigo abertamente de uma empresa, e ela irá retaliar enviando heróis para te atacar e dificultando sua vida em geral

EFEITOS ESPECIAIS

Um manual de como ficar na merda

Quando jogando com as regras adicionais alguns fatores novos podem surgir na sua missão, o mundo se torna um pouco mais cruel ao seu redor, aqui estão listadas algumas condições especiais para os heróis experientes e que querem um maior desafio

Medidas severas: Tomar atos vilanescos faz com que você passe a ser caçado por heróis. Matar inocentes, roubar, matar por sangue frio, todos atos se acumulam para te dar o efeito de medidas severas.

Ultra realismo: Uma campanha ultra realista é uma versão mais punitiva de Herofrenia, os personagens precisam comer e dormir, a vida só pode ser recuperada por habilidades ou fora de combate e o estado de morrendo só acontece uma vez por combate

Efeitos:
Faminto: você tem -3 em todos os atributos

Cansado: você tem -10 de acerto

Desidratado: você tem metade da sua vida e imortalidade

Ferimentos graves: se você chegar a 0 pv você morre sem passar pelo estado de morrendo

HEROVERSO

PELO QUE LUTAR?

Mais importante do que parece

Fama, orgulho, glória, riqueza.
Esses são alguns dos motivos que levam pessoas a se tornarem heróis, mas qual vai ser o seu? Porque os vilões e heróis loucos devem ser parados?

Pelas pessoas que vivem neste mundo, pela arte, pela resistência do oprimido, porque é a natureza humana lutar pela justiça, porque é o certo a se fazer. Um herói é muito mais do que uma capa e poderes, o que mais constitui um herói é sua determinação e o espírito indomável humano.

Heróis podem enlouquecer, empresas podem ser corrompidas, mas no fim, é um mundo de maravilhas que deve ser protegido, mesmo com seus erros, a humanidade merece ser amada, mesmo com todos os problemas, os heróis são uma coisa boa para o mundo.

A violência é a linguagem e papel que você escreve essa história, mas a mensagem é do certo pelo certo.

Muitos podem dizer quem você deve ser, podem querer quebrar seu espírito e destruir sua determinação, mas cabe aos heróis mais fortes superarem as adversidades e contornar os vilões desse mundo.

Ser um herói mais do que um emprego é uma vocação, uma que você não nasce sendo, que você não compra ou aluga, mas que você pratica diariamente.

É a luta constante de ser uma pessoa melhor, ser melhor do que aqueles que caem sob a vilania, é a luta de continuar sendo a pessoa que quem se foi amava.

Ser um herói é lembrar de todos que partiram e proteger os que virão.

Onde tudo começou

Nos meados da Segunda Guerra Mundial surge o primeiro meta-humano, o primeiro ser com capacidades sobre-humanas, o primeiro super. O conhecimento sobre tal existência foi rapidamente proliferado, e como chamas em veludo os heróis tomaram o mundo, não por força, mas por esperança.

Os super heróis se arriscaram por muito tempo, primeiro como soldados, depois como vigilantes ilegais, levou tempo até que fossem reconhecidos não só como iguais, mas como parceiros do mundo.

O heroísmo passou a ser uma prática mais comum, chegou então a Era de Ouro dos supers, finalmente legalizados, alguns passaram a ter sua identidade revelada ao público, outros passaram a nunca mais assumir sua identidade secreta. Heróis passaram de infratores da lei para defensores dela, a paixão e esperança que inspiraram se tornou um holofote de humanidade para as pessoas perdidas e um sinal claro de limite para os mal intencionados.

Além da segurança começou o avanço tecnológico, doenças passaram a ser problemas triviais, a economia se estabilizou, em um ponto em que o de baixo não era mais sufocado pelos de cima, deficiências se tornaram coisas do passado, a partir da compreensão humanitária da humanidade com si mesma o mundo se tornou um lugar melhor.

A Era de Ouro foi o primeiro sinal da capacidade de mudança humana, o sinal de dias melhores.

Heróis de capa e uniformes extravagantes, o primeiro contato dos heróis com empresas e marketing, o início da regularização de heróis como uma profissão, tudo isso acompanhou a era dourada do heroísmo, mas nem tudo foi perfeito. A vilania começou a se tornar organizada, um mal diferente começou a surgir, alguns dizem que esse mal ancião se chamava WESLEY.

Ao final da Era de Ouro dos heróis uma frase se popularizou por um herói francês

"Un jour je serai de retour près de toi"
"Um dia eu retornarei ao seu lado"

O retorno

"O retorno" é uma espécie de fé dos heróis, o retorno dos dias de glória, o retorno de dias mais simples, o retorno do certo pelo certo. Alguns heróis levam essa ideologia em sua vida, outros batalham por ela, de todo modo, muitos acreditam que esses dias podem retornar.
"A fé na capacidade de mudança humana"

A modernidade

Anos após o fim da Era de Ouro do heroísmo e começo da organização vilanesca, as empresas de heróis se tornaram uma potência própria, em teoria cada uma das principais empresas tem poder de fogo e capital para tomar um país para si, mesmo que dificilmente seus afiliados iriam aceitar a ética por trás do colonialismo.

As empresas de heróis se estabeleceram como reais fatores políticos e econômicos, e logo passaram a ter uma grande importância para o mundo. A polícia deixou de ser militarizada, os exércitos se tornaram órgão de apoio à população muito mais do que máquinas de guerra, a violência e criminalidade em geral diminuíram, o trabalho honesto e bem feito passou a ser mais valorizado e prático do que o uso de força bruta para fazer sua vida.

Com a regularização de heroísmo como uma profissão muitos passaram a se interessar pela área, o contingente de heróis por empresa cresceu de forma drástica, se já não era antes, o mundo se tornou um hero mundo, tudo se tornou sobre heróis. Cultura, arte, entretenimento, tudo que pode-se desejar a cultura e valores heróicos abraçou.

Então em 2015 houve o chamado "hero boom", uma nova era de heróis, a nova geração. Heróis que nasceram sob o uso de mídias sociais, heróis mais novos que totalmente abraçaram as redes, abrindo uma nova janela de oportunidades para o ramo. Nesse evento social surgiram empresas como nunca tentando surfar na onda, porém muitas se mostraram despreparadas para lidar com as heresponsabilidades.

Então chegamos aos dias atuais, passado o trem inicial do "hero boom", heróis novatos têm começado a aparecer para repor os antigos, ao mesmo tempo que cada vez mais incidentes com heróis enlouquecidos acontecem.

Herofrenia

Quando os heróis enlouquecem

A herofrenia é um distúrbio dos heróis que ainda não é conhecido pelo público e nem os especialistas sabem apontar a causa, mas com certeza é algo terrível, quando os super dotados se tornam fora de controle eles podem causar estragos irreparáveis às vidas de incontáveis famílias.

Uma medida precisava ser tomada, e como sempre, a Atlas não seria a segunda a fazer isso.

Rapidamente a Atlas reconheceu o problema e montou uma rede de contenção para o problema, com Hamilton no comando, surgiu o projeto de contenção dos heróis enlouquecidos. Porém o público não saberia lidar com seus bastiões da esperança ensandecidos pelas ruas, então Hamilton é nomeado de forma oficial como diretor de marketing da Atlas, e sua equipe trabalha de forma anônima ao público civil.

A empresa "Bolinhos da Vovó" nasce então no Brasil, como uma forma de conter os supers que saem de controle.

A ameaça de WESLEY

O maior vilão de todos.

Ninguém sabe ao certo de onde ele surgiu, mas com certeza é uma ameaça, essa figura amedrontadora mascarada é uma ameaça a toda realidade, existe um poder no mistério de seu nome.

Existe uma verdade assustadora sobre esse nome, muito além de seus atos e planos vilanescos no heroverso.

O controle que ele exerce sobre o submundo do crime talvez seja maior do que o de Hamilton sobre os heróis e que o Diabo sobre o inferno.

Entender quem é essa figura é entender mais do que deveria. Existe uma verdade profunda sobre ele, pairando sob a profundeza de um mistério de verdades indescritíveis, talvez ele seja mais ancião do que parece, talvez sua origem não seja a que pensam.

Se mergulhar nesse abismo é se transformar, o maior poder dele não é seu nome, mas sua capacidade de [REDIGIDO].

A teoria das janelas partidas e a realidade da natureza meta-humana

Por Antonio Victor Delacruz e Pereira

“A teoria das janelas partidas é um mistério da natureza, ou ao menos a tentativa de responder um mistério, mesmo eu não compreendo completamente o que quer dizer, mesmo já tendo ouvido o Maquinista falar sobre isso algumas vezes.

Eu acredito que existem outras verdades através de nosso universo, que estas verdades atravessam e nos cortam, como janelas, podemos ver umas as outras, realidades simultâneas que podem ser observadas, mas não necessariamente interligadas, dois fatos simultâneos e opostos podem ser realidade ao mesmo tempo.

Como janelas, poderíamos observar o que há do outro lado, mas não o acessaríamos, mas…

O que ocorreria se estas janelas fossem partidas?

A quebra dessa divisão natural para mim representa o caos, o embaralhar das finas linhas escritas por Deus, um fim a ambos os lados, ou sendo mais presunçoso, aos infinitos lados.

A separação entre realidade objetiva e material da fantasia e ideias seria desfeita, realidades colidiriam, fatos anacrônicos existiriam, uma pergunta teria diversas respostas certas, um cálculo matemático poderia expressar a realidade, existiria mais de uma verdade do universo. Como eu expresso em minha teoria da existência vitral, realidade e existência são conceitos menos estáveis do que imagina.

Essa ideia parece satisfatória para você?’

“Falando num sentido de história agora, a teoria das janelas partidas fala sobre a possível origem meta-humana, em 1944 no interior do Mato Grosso uma planta nuclear explodiu em uma grande nuvem de cogumelo azul, todas as janelas de todas ass casas em um raio de quilômetros partiram, após isso, lentamente os primeiros meta-humanos foram sendo descobertos. Existem falhas nessa teoria, o Sr.Tempo diz ter mais de 100 anos, apesar de cronologicamente ele deveria ter 90, e diz ter usado sua magia pela primeira vez com 7 anos, o que seria 3 anos antes do incidente.

Apesar dessa exceção peculiar, essa é a melhor teoria para explicar a natureza meta-humana, eu teorizo que nos anos 40 havia uma espécie de ‘corrida heroica’, visando criar os primeiros meta-humanos, e o Brasil foi apenas o primeiro a alcançar esse status. Como todos sabem, o Brasil é o país com a maior densidade de heróis do mundo, o que fortalece minha teoria.

Acredito que esse evento causou uma alteração no DNA humano ao redor do mundo, criando, ou fortalecendo, o gene H. eu teorizo que todos possuem essa radiação em seu corpo, os meta-humanos apenas teriam esse gene acordado enquanto os humanos comuns tem ele adormecido, talvez o mercado das herofedrinas não seja apenas para viciar os meta-humanos, mas também sirva como uma ativação dessa radiação nos humanos comuns.

Teorizo que o estado de herofrenia não só seja de interesse das empresas como esteja ligado diretamente a um plano muito maior sobre tudo isso, talvez a herofrenia seja uma sobrecarga de radiação H.

Mesmo crendo na teoria das janelas partidas eu ainda tenho muitas lacunas em meu conhecimento, como por exemplo a existência da magia e paranormal. Eu teorizo que a magia e as maldições sejam uma resposta natural à ganância humana, os humanos foram gananciosos e tentaram ser deuses, assim, nós nascemos. Quando as janelas se partiram a humanidade perdeu sua inocência, afastando-se de Deus. A natureza então respondeu a altura, o ecossistema entre a humanidade e o altíssimo foi alterado para sempre.

Me pergunto quais seriam as consequências de um segundo evento como este…”

Artefatos amaldiçoados e a existência do divino

Por Reverendo Josias e Monte Carlo

“Se o Diabo é real meu filho?

É ÓBVIO!

Vivemos em um mundo em que tantas coisas maravilhosas existem, a perfeição divina abraça todas as coisas, seria impossível tudo existir sem ter sido esculpido pelas mãos de um criador maior, então, consequentemente, existe sim um Diabo.

Não se compara com toda a beleza e amor que recebemos de Deus, mas ele existe, ele existe e seus tentáculos imundos ferem as criações de nosso senhor, objetos amaldiçoados pelo coisa ruim existem e já vi vários!

Eles são perigosos e traiçoeiros meu filho, não se deixe levar pela ganância de poder, um **trato com o Diabo** pode trazer grande benefício para seus **talentos, atributos e habilidades** naturais, mas existe sempre um custo caro. Uma hora o sete pele vai pedir o favor de volta, e se você não obedecer ele leva embora sua alma!

Você se torna um **boneco** vazio e sem alma, pronto para ser controlado por qualquer **mestre** que desejar!

O coração do mar é apenas um dos artefatos amaldiçoados… Deus perdoe quem encontrar a pedra de Cain… Existem coisas que não compreendemos com a ciência meu filho, artefatos capazes do impossível, poderes paranormais que só podem ser remediados por **DEUS**!

Aliás, eu já te falei da minha maldição?”

(em seguida o Reverendo Josias passou 4 horas falando sobre como seus poderes de vampiro definitivamente são uma maldição e como Deus salvou sua vida)

“Os artefatos amaldiçoados são um fenômeno recente na história humana, simultaneamente em 1944 os primeiros artefatos amaldiçoados surgiram ao redor do mundo. Apesar de seu nome não há uma clara conexão entre os artefatos amaldiçoados e o diabo, pelo contrário, talvez a ideia do diabo seja uma espécie de artefato amaldiçoado.

Pela compreensão atual, artefatos amaldiçoados são, em geral, objetos de poder, reflexos de intenção, ainda não sabe-se a origem ou como se criam, se são criados, os artefatos amaldiçoados, porém é claro o fator comum entre todos, a intensidade. Artefatos amaldiçoados são poderosos pois carregam a intenção humana, eles carregam a interpretação sobre eles, carregados por histórias, memórias, observação e conhecimento. Todas as lendas, mitos e medos humanos culminam em um artefato paranormal, o contato com a subjetividade humana podem transformar as regras da realidade.

Um exemplo claro é o artefato amaldiçoado mais poderoso de todos, a pedra que matou Abel. Diversas histórias foram contadas sobre esse evento, lendas foram criadas, ela foi usada em um momento especial na história, se real, da humanidade, a primeira intenção de assassinato. Seja pela intenção de Caim ou pelas histórias que rodeiam o evento, a pedra tornou-se algo paranormal, um objeto de poder que altera as leis da realidade. Existe no entanto um custo a quem toca no paranormal, os artefatos amaldiçoados cobram caro de seus usuários, seja pela falta de compreensão humana, pela natureza respondendo seu ataque ou por Deus punindo a blasfêmia, deve-se ter muito cuidado com artefatos amaldiçoados.”

EVENTOS CANÔNICOS

Os eventos canônicos são alguns eventos de história que acontecem no futuro do universo de Herofrenia, que podem ser utilizados para basear missões em volta ou só como um ponto de partida.

Os eventos canônicos não são necessários para a compreensão do sistema e nem do universo de Herofrenia. Sua utilização ou não vai a gosto do mestre, caso queira o mestre pode decidir não usar nenhum dos eventos a seguir em seu universo, e em troca criar os seus próprios, enxergue os eventos canônicos como um bônus apenas, não uma obrigação.

A Última corrida do locomotiva

Neste evento canônico o herói locomotiva enlouquece após anos de sua aposentadoria forçada, perdendo o controle. Sua herofrenia se apresenta como uma severa esquizofrenia, ele se torna obsessivo e começa a armar planos contra as empresas e a população civil.

Hamilton forma um grupo de heróis novatos composto por Rick Balboa, B4-LU Burguerberg, O Pistoleiro e Demitrius Wesley Johnson. O grupo é instruído a roubar um carro mustang modificado e um desacelerador de partículas.

Nesse processo o herói Multidimensional é morto por Rick Balboa.

O grupo arma o desacelerador na cabana do Locomotiva na floresta da Urca, Rio de Janeiro, o Defensor fica de vigília e alerta o grupo quando ele se aproxima. O grupo mata o herói e no processo B4-LU é destruído, porém Tonhão o reconstrói, dessa vez sem chip de memória, a pedido de B4-LU.

B4-LU passa a ter uma única vida, ele se muda para o Ceará e se casa com uma mulher chamada Leila, adotando um bebê que viria a ser nomeado de Rick Jr.

Demitrius Wesley Johnson começa a investigar sobre o ex-herói Brainwave, a fim de recuperar suas memórias.

Rick Balboa começa a treinar sozinho para se tornar mais forte.

O pistoleiro se afasta dos trabalhos de Hamilton e passa a ser um mercenário.

Herofrenia: Mil pés abaixo d’água

O antigo herói Hydro esteve preso nos últimos anos após a morte de sua esposa e seguinte depressão, porém após um erro de um guarda ele escapa.

Hamilton monta um novo grupo para conter o herói fora de controle, grupo composto por Rick Balboa, Klaus Bohr, B4-LU e Demitrius Wesley Johnson. O grupo é direcionado a cela do Hydro e uma exploração aquática, Rick e Klaus vão para a cela de Hydro, onde em uma luta matam o antigo herói de ajuda Aditivado, no processo Rick perde todos seus pelos.

B4-LU e Demitrius vão para a exploração, onde apenas B4-LU acaba prosseguindo pela falta de oxigênio, lá ele encontra a localização do “coração do mar”, algo extremamente poderoso que Hydro estava à procura, A inscrição possuía uma localização e uma mensagem

“O coração fornece uma nova vida ao que já se foi

Por um preço grande demais…

Exceto aos que já não tem mais nada a perder”

B4-LU também deixa uma mensagem em uma pedra, dizendo

“Eu vo salva você”

O grupo se encontra na coordenada, uma grande pirâmide no deserto do Atacama, onde Hydro os alerta sobre sua intenção de não os atacar sem necessidade.

B4-LU no entanto suporta todos os ataques sem revidar, e convence Hydro a desistir de seu plano, e que a vida ainda vale a pena ser vivida. Hydro se entrega e B4-LU o injeta com composto H, fazendo com que ele perca seus poderes.

Após a missão Hydro passa a morar com B4-LU e a criar Rick Jr. B4-LU vai até a sede da Atlas e clama o Defensor, falando que “eu também quero se um herói”.

B4-LU entra para Atlas

Mark Webber entra para a Liga do Equilíbrio

Após a morte de Locomotiva, a Liga do Equilíbrio passa oficialmente a ter uma vaga aberta, durante a feira dos heróis Mark Webber é escolhido como próximo membro oficial.

Ele passa a treinar na Atlas com B4-LU e algumas semanas depois a lendária luta de boxe entre Mark Webber e Combo ocorre, com resultado final sendo um nocaute no quarto round do Combo. Mesmo com a derrota, Mark passou a ser considerado o segundo melhor boxer do mundo, e passou a ter o respeito do Combo.

Nesse mesmo dia o herói Monte Carlo desaparece.

O festival de violência de Brainwave

O ex-herói Brainwave tem capturado heróis para realizar um festival de violência, muitos civis e heróis têm desaparecido e isso chamou a atenção da Atlas, Hamilton furioso com o time de Rick Balboa monta um time novo composto por Rebote, Fausto, Klaus e Big Pharma.

Demitrius Wesley Johnson se infiltra na arena de forma furtiva, assim como o investigador felino Pereira.

O grupo entra na arena fingindo estar sendo controlado pelos poderes de Brainwave, nessas lutas Big Pharma mata o herói Mais Musculoso.

Após as lutas de heróis é revelado o evento principal, O herói Monte Carlo está sendo controlado por Brainwave.

Neste combate tanto Klaus quanto Fausto morrem.

Big Pharma em seguida mata Brainwave e o grupo salva Monte Carlo.

Demitrius paga 300 mil para o Big Pharma o auxiliar no futuro.

Big Pharma pega o contato de Pereira e exige que Monte Carlo cumpra um favor em troca de seu resgate.

Monte Carlo aceita e passa a dever um favor a Big Pharma.

Big Pharma pede a WESLEY um favor, um soro de cópia de poderes.

Rebote se afasta da vida de heroísmo e passa a trabalhar em diversos empregos CLTs com o Garoto Ajuda, ambos criam uma amizade bem próxima.

A invasão da Atlas

Enquanto o festival de Brainwave acontecia, um grupo de vilões comandado por WESLEY monta um plano para invadir a torre da Atlas.

Enquanto todos heróis da Liga do Equilíbrio estavam fora, o grupo arma um plano de distração com o vilão Urubu, o grupo composto por Peçonha, Roberto e Travis consegue invadir a torre, no processo alguns guardas morrem, assim como os heróis Coisa Rápida, Logo Ali e John "Marksman" Gun.

Ao entrar no nível mais baixo o grupo encontra o "pacote" que deveriam pegar, um homem chamado Kaminsky, que vivia em uma pequena casa dentro da torre.

Kaminsky aciona a segurança antes de ser desmaiado. B4-LU e Mark Webber vão enfrentar o grupo.

Mark Webber acaba sendo nocauteado por não lutar com toda sua força, B4-LU então o tranca para fora da sala enquanto liga para Leila, para se despedir.

Roberto mata B4-LU Burguerberg, Peçonha morre na explosão. O grupo consegue escapar com sucesso.

Mark Webber se torna muito mais agressivo e irado, ele deixa a Love Mark e entra para a Atlas. Mark começa a caçar Roberto para ter sua vingança.

Em seu enterro Rick Balboa contata Hydro, que marca um encontro entre Rick e Radiante

Combo se torna o herói número 1 no ranking mundial

Após 11 anos de esforço sem parar, Combo finalmente supera o Defensor no ranking mundial, se tornado oficialmente o herói que mais combate o crime.

Após a morte de B4-LU Combo se tornou ainda mais agressivo e violento, lutando sem parar por semanas, em seu discurso Combo fala sobre a inatividade do Defensor o enojar, e que os criminosos agora deverão temer uma nova era de heroísmo brutal.

A última explosão de Krakatoa

O grande vilão aposentado Krakatoa envia um convite para os vilões que ele mais respeita para um grande festival de partida.

Por engano o Urubu recebe um destes convites.

O Urubu forma então o grupo composto por Vash, Roberto, Yuri Wesley Johnson e Gustavo Bizantino e seu galo Gakinasceus II.

A equipe entra em um avião particular com destino a uma cidade fantasma no Quênia. Roberto não resiste e absorve a energia do avião, fazendo com que ele caia.

O grupo sobrevive e encontra 3 grupos de vilões, além do rei das explosões, Magma Joebilly junto de Earthbound Kraven e Deathlockjaw Graves, O Panteão junto de a Valquíria e o Berserker, e WESLEY junto de o Ventania, o Obsidiano e o Afiliado da Ovelha.

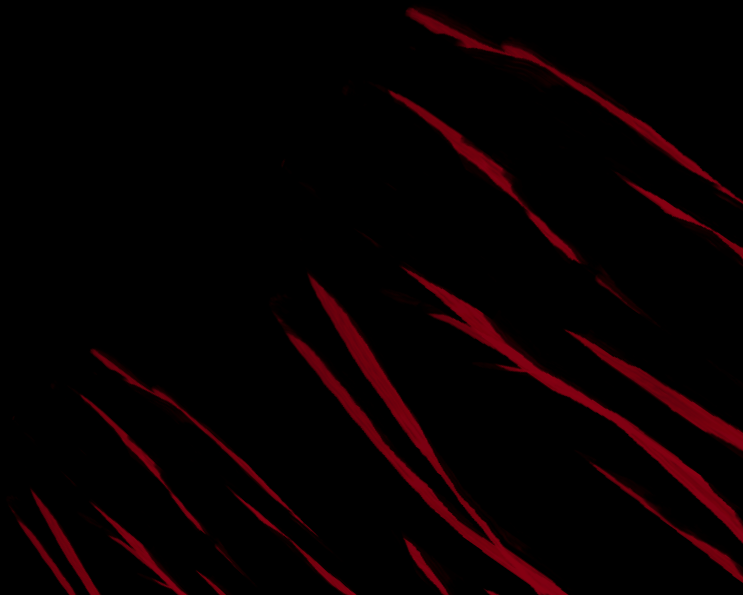
Krakatoa então arma um timer para se explodir, e o vencedor ficaria com seus espólios.

Os 4 grupos de vilões lutam e usam suas próprias estratégias, no fim Vash acaba ganhando os espólios, e recebe uma herofedrina+, a qual lhe dá um poder inimaginável.

Deste evento saem vivos apenas Magma Joebilly, Panteão, Gustavo, Yuri, o Afiliado da Ovelha, Roberto, Vash e WESLEY.

Roberto percebe que pode se tornar ainda mais forte e decide fazer uma jornada até a Argentina matando todos heróis que encontrar no caminho. Roberto adentra a Ultraferrovia.

Panteão se filia ao Maquinista após ser salvo por Galinasceus II.

Vash nunca mais foi visto.

A ascencão de Antonio Victor Delacruz

Após os eventos do festival de Brainwave Big Pharma começa seu plano, ele se candidata e ganha a eleição como senador americano no Estado do Texas, com sua política Armstrong o senador se mostrou extremamente popular ao meio dos americanos, pregando políticas de liberdade, luta individual e resistência à mediocridade.

Antonio então contata O Maquinista, e explica de seu plano, assim como sua vontade e fé no indivíduo. O Maquinista e Big Pharma formam uma relação de amizade pessoal, assim como um senso de igualdade e respeito.

Antonio então usa seu favor com o Monte Carlo, marcando um encontro com Combo no distrito destruído de São Paulo.

Ao mesmo tempo Antonio contrata o Pistoleiro, usando o dinheiro que Demitrius wesley johnson o deu, junto de um kit de drogas de performance um rifle de alto calibre chamado Lucille.

Antonio se injeta com o soro de cópia de poderes.

O Pistoleiro fica em posição e espera o sinal de Antonio, Combo encontra Antonio e confronta sobre a morte do Mais Musculoso, o Pistoleiro dá o disparo que acerta Combo e Antonio morde a gota de sangue que respinga.

Combo então espanca Antonio, o deixando permanentemente lesado, com ambas as pernas destruídas, os dentes arrancados, o estômago perfurado dentre muitas outras lesões severas.

Antonio, no entanto, sobrevive e agora possui o mesmo poder de aquecimento do Combo.

Após o confronto O Maquinista socorre Antonio, Antonio então mata o Pistoleiro e recupera Lucille.

Satisfeito, Antonio sorri para O Maquinista e lhe diz o próximo passo para o futuro que ambos sonham.

O próximo passo para a liberdade total da humanidade é matar o Defensor.

Rick Balboa entra para Atlas

Após seu encontro com Hydro, Rick tem um encontro marcado com o herói Radiante, ele parte do Ceará para o Rio de Janeiro em seu Mustang turbinado.

Em seu encontro, ou reencontro, Radiante ensina a Rick como convencer Combo de o treinar. Rick anota o que seu salvador disse, e parte para a Atlas.

Rick convence Combo de o treinar, além dele alguns outros heróis novatos estão em treinamento, o enorme Marco Aurélio está sendo treinado pelo Patrulheiro de Ferro, André Reges PINTO, o Homijo, está sendo treinado pelo Reverendo Josias, o herói Kazuki está sendo treinado pelo Monte Carlo e o herói Alex está sendo treinado pela heroína Syndra.

Big Pharma mata o Defensor

Antonio Victor Delacruz realiza seu plano, após copiar o aquecimento de combo e transformar seu corpo em uma arma pelo maquinista ele arma um encontro com o Defensor, preparado por anos para esse momento Antonio sobrepõe a força do homem mais forte do mundo, fazendo-o se curvar à sua frente, Antonio então realiza o ataque mais poderoso do universo, causando mais de um milhão de dano, finalizando o defensor com apenas uma mordida. O senador esteve se preparando a vida toda para esse momento, sua força sem igual deu fim ao antigo número 1, apesar de seu sucesso Antonio sabia das consequências, seu coração não suportou a intensidade, e como ele planejava, ele morre em seguida, deixando seu legado para seu único amigo real, o Maquinista, que levará adiante seu propósito e caçará até o fim os super poderosos, até que reste apenas os realmente dignos, os humanos.

MANUAL DO HERÓI

A ATLAS QUER VOCÊ COMO HERÓI DELA.

E você não quer perder essa oportunidade

Você já tem seu personagem pronto, armas carregadas e afiadas, um poder bem bacana que você criou e um personagem em mente, o que falta?

Tecnicamente nada! Você já pode criar sua própria história e reunir seus amigos!

Porém ainda há mais coisas que o universo de Herofrenia pode te oferecer, neste capítulo abordaremos mais sobre o universo e histórias que acontecem nele, este é um capítulo mais indicado para os jogadores que forem mestrar as sessões, porém todos são bem vindos a ler se aprofundar na história dos heróis e empresas, assim como algumas dicas de narrativa, histórias e possíveis missões para os jogadores.

O que torna um RPG especial?

Os amigos que fazemos no caminho

A compreensão dessa resposta é mais importante do que parece para um mestre, um bom RPG é um projeto de grupo, uma história de improvisação que se molda com muitas mãos. Como mestre seu papel é guiar a diversão de seus amigos, não ditar como seus servos irão atuar em seu roteiro perfeito. Quanto mais cedo entendermos que **todos** são igualmente necessários, mais cedo a diversão começa.

E como funciona um grupo de heróis?

Organizando os jogadores

De forma geral, um grupo sólido de Herofrenia consiste em ao menos 3 jogadores e 1 mestre, porém esse número pode facilmente aumentar conforme o tamanho de seu grupo de amigos. Com estes 4 jogadores (incluindo o mestre), todas as funções estão devidamente ocupadas.

Em Herofrenia não existem classes de forma formal, porém existem papéis em que muitos heróis se encaixam, sendo eles:

O tanque: o personagem que cuidará da proteção do grupo, seu foco é mais proteger do que causar dano, tanques costumam ter muita vida, rigidez e CA

O suporte: o personagem que irá auxiliar todos do grupo, eles podem curar, fortalecer aliados ou enfraquecer inimigos, suportes costumam ter menos vida e ser focados em suas habilidades e ciências

O atacante: o personagem que estará na linha de frente com o tanque, seu foco é causar dano, existem atacantes de dano por rodada, que causam muito dano sempre, e atacantes de escalonamento, que se tornam mais fortes com o tempo, até superando os de rodada, atacantes costumam ter uma vida média, alto utilização poder/combate/armaria a depender de seu ataque

É claro que nada é obrigatório, todos têm direito de jogar como quiser, e nem se encaixar nesses rótulos, este é apenas um exemplo de grupo, em termos simples, é o que se espera de um grupo médio de Herofrenia.

Como montar uma missão?

Os básicos de toda sessão

As sessões de Herofrenia podem ser resumidas a 3 etapas essencialmente,

A preparação: quando o grupo recebe a missão, quando o cabeça passa os dados do que precisa para a missão da vez, seja Hamilton ou Wesley, é o momento em que o grupo se encontra e descobre o que precisam fazer dessa vez

A investigação/Coleta: esse é o momento em que o grupo já sabe do que precisa e vai atrás, pode ser adquirir um item (ou roubar), pode ser contatar alguém ou pode ser quando o grupo chega na cena do crime, e pode investigar a área atrás de pistas, neste momento podem ocorrer combates menores

A luta: esse é o ápice da sessão, ou costuma ser, é quando o grupo finalmente encontra ou encurrala o herói louco (ou vilão) e tem seu grande combate de chefe, é a luta principal da missão, e costuma ser a mais difícil

Nem toda missão terá só 3 etapas e elas não necessariamente se encaixam nestes resumos, pode ser uma missão puramente furtiva, ou uma grande perseguição de carro, fica ao desejo dos jogadores e mestre. Como sempre, os jogadores são curiosos e pessoas com os próprios pensamentos, raramente jogadores seguirão o plano que está escrito, então não se frustre e nem tente forçar com que eles voltem ao "caminho certo", essa é a hora para praticar o improviso.

Bloqueio criativo

Acontece com os melhores

Se estiver sem ideias para uma próxima sessão, não se culpe, ideias não podem ser forçadas a aparecer, o costume de escrita se torna um hábito interessante para quem assume o papel de mestre, e a maioria costuma acabar gostando, ,asa você não é um roteirista ou escritor, não sinta obrigação de criar e nem de grandiosidade, não é algo que deve a ninguém.

É aqui que entra o papel deste livro, no próximo capítulo você terá acesso ao rolador aleatório de missões de Herofrenia, assim como o fichário de heróis e vilões, um método de sempre ter novas aventuras mesmo nos dias de menos criatividade!

MISSÕES

AS PREVISÕES DO SR. TEMPO

O que ainda tem por vir

Com as previsões do Sr. Tempo o mundo se tornou um lugar muito mais seguro, aparentemente é muito mais fácil lidar com uma coisa que você sabe que vai acontecer!

Neste capítulo você terá acesso ao gerador de aventuras aleatórias Herofrenia!

Como funciona?

Para gerar uma missão aleatória tudo que você precisa é de alguns dados e anotar!

As missões aleatórias são só uma base, modifique e adapte como desejar o material a seguir!

Baseado nos números que você tirar nos dados uma missão nova será formada a partir de uma base numérica que será apresentada a baixo:

O CENÁRIO

Onde se passará?

Role um dado de 20 lados e anote o resultado seguindo a listagem:

1- A torre da Atlas

2- A Ultraferrovia

3- O distrito destruído de São Paulo

4- A central de uma empresa

5- Uma centro de uma capital

6- A floresta amazônica

7- Um deserto

8- Um navio em alto mar

9- Um caminhão cargueiro em movimento

10- Uma montanha

11- Uma estação espacial

12- Uma das 7 maravilhas do mundo

13- Uma mina

14- Um avião comercial

15- Um culto obscuro

16- Um museu famoso

17- Um importante prédio político

18- Um sítio de escavação arqueológico

19- Uma mansão

20- A casa de um herói

O EVENTO

O que está acontecendo?

Role um dado de 20 lados e anote o resultado seguindo a lista:

1- Um vilão famoso ataca

2- Um herói famoso enlouquece e começa a atacar inocentes

3- Um meteoro está prestes a cair

4- Um grupo de vilões quer roubar o conteúdo secreto

5- Um vilão toma reféns e exige uma recompensa

6- Um culto está tentando fazer um pacto com o Diabo

7- O Urubu planeja um roubo

8- Um item perigoso foi roubado

9- Um herói louco ameaça vazar as identidades secretas dos heróis

10- Um vilão quer causar um desastre natural

11- Um herói famoso trai sua empresa

12- Uma bomba atômica vai explodir

13- Um vilão quer soltar um vírus letal

14- O Hamilton te pede para matar um alvo em troca de um favor

15- Um vilão famoso roubou um cofre inteiro e escondeu

16- Um herói está sendo controlado pelo Brainwave

17- Um grupo de heróis está desaparecido

18- Um presidente está sendo preso como refém

19- Uma prisão próxima foi destruída e tomada por vilões

20- Uma ameaça de outro planeta surge

DESENROLAR

E o que?

Role um dado de 12 lados duas vezes, se for o mesmo resultado duas vezes re-role, e anote o valor seguindo a lista:

1- Um herói trai o grupo

2- O grupo encontra um item amaldiçoado

3- O grupo descobre que a missão era suicida

4- O grupo encontra um vilão disposto a ajudar

5- O grupo é separado

6- O grupo encontra um cofre cheio de suprimentos ilegais

7- O grupo precisa recrutar um civil para ajudar

8- O grupo descobre mais sobre a natureza meta-humana

9- O grupo precisa realizar um dilema moral

10- Quando o grupo chega no local, tudo parece estar resolvido

11- Outro grupo de heróis está resolvendo o caso e não coopera

12- Um membro do grupo começa a ter visões do futuro

CONCLUSÃO

Nunca acaba!

Role um dado de 12 lados e anote o resultado seguindo a listagem:

1- Era tudo parte do plano do Big Pharma

2- Foi um plano de uma empresa para acobertar um golpe

3- Era tudo um plano do WESLEY

4- A ameaça é neutralizada com sucesso e o grupo ganha um bônus de 300 mil

5- O vilão da missão foge

6- O grupo encontra pistas da próxima missão

7- O grupo descobre que é alvo de um vilão

8- Um membro do grupo recebe uma proposta de uma empresa

9- O grupo encontra pistas sobre o mistério das janelas partidas

10- A Liga do Equilíbrio aparece

11- Um novo herói entra para o top 15 do ranking mundial

12- Um herói famoso morre

RECOMPENSAS

A parte boa!

Role um dado de 10 lados e anote o resultado:

1- Cada membro recebe 500 mil
2- Cada membro ganha 300 mil
3- Cada membro ganha 250 mil
4- O grupo recebe uma arma especial
5- O grupo recebe uma armadura especial
6- Cada membro ganha +10 de talento
7- Cada membro ganha +4 de atributo
8- Cada membro pode melhorar uma habilidade
9- O grupo ganha um automóvel próprio
10- O grupo se torna mais famoso e sobe algumas posições no ranking

CENTRAL DE TREINAMENTO HEROES N' CHAMPIONS

Onde as coisas boas estão

A Heroes N' Champions traz uma novidade para você! Com o novo módulo de treinamento pago, você também pode ser um herói!

A central de treinamentos te oferece um acesso expansivo sobre os casos passados de nossos heróis (e dos que não nos pertencem), junto de todos os seus segredos!

Neste capítulo você terá acesso às fichas heróis e vilões famosos do heroverso, assim como fichas básicas de vilões e heróis genéricos e animais. Sinta-se livre para utilizar e modificar como quiser o material a seguir!

OS HERÓIS

Ta na hora do pau!

Nem sempre os heróis vão ser os caras bons da história, e nem você, então pode ser uma boa saber contra o que você vai lutar!

As fichas de personagens e de jogadores se diferem nos valores, em resumo imagine que os personagens sempre terão mais vida do que dão dano, e os jogadores o oposto. Mesmo que haja exceções, esta é uma forma de se observar as fichas numa perspectiva mais prática e numérica.

Sendo por uma boa causa ou não, os heróis eventualmente serão seus melhores amigos ou piores rivais.

Como sempre, este conteúdo é apenas uma base, modificações são incentivadas e adaptações são muito bem vindas! Quer usar a ficha do Combo e só mudar o nome e aparência para se encaixar em uma ideia sua? Manda ver!

Demitrius Wesley Johnson

“The Black silence”

Vida: 250

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 4
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 3

Carga máxima: 10

A sombria lâmina do rei noite:
Uma espada de duas mãos adornada excessivamente, causa 3d20+10 de dano, seu crítico é x3

Bomba de fumaça

Movimento: 3m

Ataques:

As sombras do deus demônio da morte sombria:
Demitrius pode controlar sombras, podendo se teletransportar entre sombras de até 10m de distância quando estiver em uma delas, quando nas sombras seu teste de furtividade se torna de poder com crime e utilização de poder

O inventário da devoração assassina sombrias das trevas:
Demitrius pode ocultar itens nas sombras, a carga dos itens é igual a sua força+poder x2

O assassinato da morte sombria silenciosa no oculto: Quando furtivo Demitrius causa +5d de dano e seu crítico melhora em 3, como uma ação de movimento ele pode se manter furtivo mesmo depois de atacar

Dr Klaus Bohr

Aquele Klaus Bohr

Vida: 300

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 2
Imortalidade: 0
Intelecto: 6
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 13
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 2
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

Eliza: Uma pistola modificada que atira dardos

Movimento: 5m

Ataques:

PHD em bioquímica:
Klaus pode disparar um projétil especial que causa dano de veneno igual a 2d10 por 2 rodadas

Auxílio emergencial:
Klaus dispara um projétil usando super velocidade com armaria, o projétil cura 3d10+20 de vida

Aposta avançada:
Klaus dispara um projétil que tem um efeito definido pela rolagem de 1d4, assumindo um dos efeitos:

Hiperfocalizante:
O projétil dá +5 de acerto no próximo ataque do alvo

Anabolizante:
O alvo causará +2d de dano no próximo ataque

Enriquecedor neural:
O alvo recebe uma melhora em seu crítico equivalente a 4, o efeito dura 1d4 rodadas

Cápsula envenenada:
O alvo por 2 rodadas sofre 15 de dano

Tudo ou nada:
Klaus faz seu disparo especial, durante 4 rodadas o alvo recebe +5 em todos os atributos e +5 de acerto, porém, quando as 4 rodadas passarem o alvo cai morrendo com a dificuldade em 25

Fausto

Ele não é criativo

Vida: 300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 3
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 2

Invulnerabilidade (CA): 14
Rigidez: 1

Talentos:
Armaria: 4
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 4
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 4

Carga máxima: 9

Movimento: 6m

Ataques:

Transformação parasítica:
Fausto pode transformar seu braço parasita em algumas formas diferentes, recebendo uma série de benefícios, como:

Braço lâmina:
Seu braço se torna afiado como uma cimitarra, seus ataques passam a causar 4d10+10 de dano, ele ataca com super força e combate neste modo

Braço tentáculo:
Seu braço se torna parecido como vários tentáculos, ele pode agarrar um inimigo usando poder com combate contra força com combate

Braço laser:
Seu braço se torna cilíndrico com um olho vermelho na ponta, seu braço pode disparar um raio laser que causa 3d20+10 de dano, seu ataque é com poder com armaria

Braço escudo:
Seu braço engrossa e toma forma de um escudo policial, neste modo Fausto recebe +5 de rigidez e 2 CA

Coisa Rápida e Logo Ali

Sim, os dois

Vida: 500 (250/250)

Atributos:
Super força: 2/4
Super velocidade: 6/0
Imortalidade: 3/3
Intelecto: 0/0
Popularidade: 0/0
Poder: 2/5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0/0
Atletismo: 8/0
Carisma: 0/0
Ciências:0/0
Ciências sociais: 0/0
Combate: 5/5
Conhecimento: 0/0
Crime: 0/5
Percepção: 0/5
Pilotagem: 0/0
Reflexo: 5/5
Utilização de poder: 0/8

Carga máxima: 7/9

O martelo de Logo Ali: Logo Ali carrega um martelo de pregos que causa 1d10+15 de dano

Movimento: 20m/3m

Ataques:

A grande corrida do Coisa Rápida:
Coisa Rápida usa seu poder de velocista para dar um encontrão com um alvo, seu acerto é com super velocidade com atletismo e o dano é 2d10

Os portais do Logo Ali:
Logo Ali usa seus poderes de criação de portal para criar dois portais em até 3m de si mesmo, um portal se conecta com o outro

Trem bala: Coisa Rápida prepara uma corrida, para cada 5m percorridos ele causa +1d de dano, seu acerto é com poder com atletismo, seu dano é de 2d20+10

Desvio certeiro:
Como uma reação Logo Ali pode rolar um teste de poder com reflexo para fazer o ataque que o acertaria acertar outro inimigo ou o próprio atacante

Sinergia: A Maratona intermitente:
Coisa Rápida e Logo Ali usam o melhor de seus potenciais unidos, Logo Ali se esconde e cria dois portais a 5m um do outro, frente a frente, então Coisa Rápida começa a correr acumulando metros para seu ataque “Trem Bala”

John "Marksman" Gun

O criador do tiro ao alvo

Vida: 400

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 4
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 4
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 7

Jóia da família: Um fuzil semi automático adornado com insígnias da família Gun, causa 3d12+15 de dano, crítico em 19

Movimento: 9m

Ataques:

Aceleração magnética:
John acelera o seu tiro usando sua manipulação magnética, ele pode usar esse poder uma vez a cada 3 rodadas, seu tiro passa a ter crítico x3 e causa +3d de dano

Armadura globinal:
John usa o sangue derramado para criar uma armadura de sangue em seu corpo, ele recebe +2 de rigidez e 1CA. Essa habilidade também pode ser usada como uma reação usando poder+reflexo, reduzindo o dano em 20

Imprevisibilidade magnética: John altera a trajetória de seu tiro, dando +5 de acerto e podendo acertar alvos sob cobertura, John pode usar esse poder uma vez a cada 2 rodadas

Treinamento militar: John pode dar dois disparos por rodada

Técnica máxima: Explosão Magnética: John usa seu próprio sangue para condensar uma explosão de projéteis metálicos que causam 2d20+20 de dano para cada 50 de vida que John sacrificar

Alex Pereira

Ansiedade e suporte

Vida: 250

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 8
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Conjurar correntes: Redução de impacto:
Alex pode conjurar correntes que cobrem um aliado, o aliado recebe pela rodada 50 PV temporários

Conjurar correntes: Imobilização:
Alex conjura correntes para imobilizar o alvo, Alex realiza um teste de poder com utilização de poder contra um teste de força com combate ou atletismo

Conjurar correntes:

Relocação:

Alex pode como uma reação usar suas correntes para desviar de um ataque, a rolagem é feita com poder com reflexo e deve superar o ataque

Conjuração curadora:

Alex pode curar em área 1d20+25 Pv

Rebote

De volta pra você

Vida: 650

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 2
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Mão de bunda:
Rebote esfrega sua mão em suas partes íntimas e dá um tapa em um alvo, Rebote rola um teste de carisma com popularidade contra um teste de conhecimento com intelecto do alvo, se Rebote ganhar o alvo o atacará pelas próximas 2 rodadas

Pele de seda:
Rebote reduz sua rigidez em 30, sua rigidez negativa representa um aumento no dano que sofrer

Absorção:
Rebote absorve metade de todo dano que recebe, acumulando o total

Desvio e te mato:
Rebote devolve todo dano que recebeu em um ataque poderoso

Druida

Encantadora liberdade

Vida: 200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade:
Imortalidade:
Intelecto: 3
Popularidade: 10
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 12
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 5
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 6

Movimento: 3m

Ataques:

Força selvagem:
A Druida pode se transformar em animais, com o limite de 3 transformações por cena, seus status variam conforme a transformação

Forma de combate:
A Druida toma a forma de um animal voltado ao combate (urso, lobo, tigre), recebendo +70 de vida e seus ataques causam 3d20+10 de dano, ela pode dar dois ataques nessa forma e seu crítico é 17. Sua super força e velocidade aumentam em +5 e seu intelecto e popularidade em -5, ela também recebe +5 de combate

Forma resistente:
A Druida toma a forma de um animal voltado a resistência (elefante, bisão, rinoceronte), ela recebe +150 de vida e 5 de rigidez, além disso sua invulnerabilidade aumenta em 4. Seu ataque causa 1d10+3 de dano, além disso ela recebe +8 de imortalidade e +2 de superforça, mas recebe -5 de intelecto e velocidade

Forma de fuga:
A Druida toma a forma de um animal voltado a fuga (coelho, pássaros, etc) recebendo +12 de invulnerabilidade e seu movimento aumenta em 12m, além disso ela recebe +5 de reflexo e uma reação. Nessa forma ela recebe +15 de dano em cada ataque e sua imortalidade e super força diminuem em -5, porém sua super velocidade aumenta em +5.

Aprimorar forma:
A Druida pode gastar todas suas transformações para aprimorar sua forma escolhida, recebendo o dobro dos benefícios

Forma peçonhenta:
A Druida toma a forma de um animal voltado para efeitos negativos (cobras, ornitorrinco, dragão de komodo), recebendo +20 de vida e seus ataques causam 2d12+8 de dano, além disso seus ataques envenenam alvos, causando 3d12 de dano no final de cada rodada por 1d6 rodadas ou o alvo tomar um anti veneno. Nessa forma ela recebe +7 de super velocidade mas perde -5 de popularidade e -1 de imortalidade

Forma mestiça:
A Druida recebe a melhoria de atributos da sua última forma usada, mas sem os demais benefícios, além disso ela perde 4 de popularidade

Rick Balboa

O herói do povo

Vida: 600

Atributos:
Super força: 3
Super velocidade: 8
Imortalidade: 3
Intelecto: -2
Popularidade: 3
Poder: 3

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 4

Carga máxima: 8

Movimento: 11m

Ataques:

Foco modelo Rick Balboa:
Para cada ataque que Rick realiza ele se torna um pouco mais forte, Rick possui um medidor de foco, para cada ataque bem sucedido ele ganha 10 de foco, para cada crítico ele recebe 15 de foco. Para cada ataque recebido Rick perde 5 de foco e para cada ataque crítico recebido ele perde 10 de foco.

Ao chegar em 50 de foco Rick se torna capaz de desviar de balas

Ao chegar em 100 de foco Rick recebe a habilidade “Clinch” e “Trash talk”

Ao chegar em 150 de foco Rick passa a dar +2d de dano

Ao chegar em 175 de foco Rick recebe +5 de reflexo e mais uma reação

Ao chegar em 200 de foco Rick recebe uma melhora de 5 em seu crítico

Clinch:
Rick pode realizar um tipo de ataque especial, que dá mais 1d+5 de dano mas não concede foco

Trash talk:
Rick pode realizar um ataque com popularidade+carisma, que não causa dano mas concede 20 de foco e 25 em críticos

O macaco gente boa:
Os punhos de Rick são uma arma de categoria especial, podendo realizar 2 ataques por rodada e causando 3d10+10 de dano

B4-LU

O robô gentil

Vida: 1200

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 0
Imortalidade: 10
Intelecto: -4
Popularidade: 4
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: -5
Percepção: 5
Pilotagem: -5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

Movimento: 3m

Ataques:

Defesa Caipira:
B4-LU é uma unidade especializada em proteção, tendo seu foco na resistência

Modelo Combo:
A tela no rosto de B4-LU mostra um desenho Combo, o alvo que ele selecionar tem que atacá-lo

Modelo Rick Balboa:
A tela no rosto de B4-LU mostra um desenho do macaco gente boa, todos inimigos rolam um teste de conhecimento de dificuldade 20, se falharem são obrigados a atacar B4-LU

Modelo B4-LU:
B4-LU gasta sua reação e leva o dano por um aliado

Na conversa tudo se resolve:
A presença de B4-LU é calmante, ele tem vantagem em testes de carisma para de escalar situações de combate

Homijo

Violência e emoção

Vida: 800

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 16
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 15

O banco da praça Gion Shoja:
Um banco de praça de chumbo que causa 4d20+20 de dano, seu crítico é x3

Movimento: 3m

Ataques:

Violência covarde:
Homijo pode realizar um ataque extra contra alvos caídos, agarrados ou imobilizados

A esponja lendária de Gion Shoja:
Homijo pode realizar uma manobra de derrubada como uma ação extra usando força com combate contra um alvo

A chuva dourada de Gion Shoja:
Homijo usa seu poder de contrações musculares para relaxar a bexiga de um alvo, fazendo com que ele se mije, entrando no estado de pânico por uma rodada. O teste é de poder com utilização de poder do Homijo contra imortalidade com atletismo do alvo

A vingança de Montezuma:
Homijo faz um alvo relaxar o esfíncter, se cagando todo. O alvo perde sua reação e ação de movimento, o teste é de poder com utilização de poder do Homijo contra imortalidade com atletismo do alvo

Fúria emotiva:
Quando Homijo fica com 100 de vida ou menos ele começa a ficar furioso e chorando ao mesmo tempo, nesse estado emotivo seu crítico melhora em 4, ele passa a dar +3d de dano e tem mais uma ação padrão

Marco Aurélio

Marcoooooooooooo

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: -2
Imortalidade: 10
Intelecto: 0
Popularidade: -2
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 17
Rigidez: 12

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: -5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: -5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 9

Armadura pesada e cinética:
Marco carrega uma armadura que o permite reduzir o dano de ataques

O escudo de Marco Aurélio:
Uma porta de vagão da Ultraferrovia que dá +5CA

Movimento: 1m

Ataques:

Devorador de dados:
Uma vez por combate Marco pode ativar essa habilidade, por 4 rodadas seu CA aumenta em 5 e para cada 20 de dano recebidos ele aumenta 1 de rigidez

Duro de queda:
Ataques brutais não deixam Marco morrendo

Você não é homem de fazer seu trampo: Uma vez a cada 4 rodadas Marco como uma reação recebe o dano de um aliado por ele

Tá olhando o quê?:
Marco usa uma ação completa para provocar todos os inimigos a o atacar

Reversão:
Marco constantemente está sob efeito de seu super poder, a reversão. Ataques poderosos se tornam mais fracos, porém ataques fracos se tornam mais poderosos

Lado ruim (menos de 40 de dano)

Ataques de dano de 1 a 5 causam mais 105 de dano

Ataques de 6 a 25 causam mais 35 de dano

Ataques de dano de 26 a 40 causam mais 15 de dano

Lado bom (a partir de 41)

Ataques de 41 a 75 recebem rigidez de 15

Ataques de 76 a 110 recebem rigidez de 25

Ataques de 111 a 160 recebem rigidez de 35

Ataques de 161 a 210 recebem rigidez de 75

Ataques acima de 300 ultrapassam o limite da habilidade e causam dano normal

Big Pharma

O senador Armstrong

Vida: 100

Atributos:
Super força: 45
Super velocidade: -4
Imortalidade: -4
Intelecto: 5
Popularidade: -4
Poder: -10

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:0
Atletismo: 0
Carisma: -5
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: -10
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: -10

Carga máxima: 25
Anabolizantes
Hiperfocalizante
Adrenalina

Movimento: 3m

Ataques:

Vela de Pascal:
A mordida básica de Big pharma, causa 8d20+25 de dano, crítico em 19, x3

Técnica secreta: Salvação:
Big pharma realiza uma manobra de força com combate para imobilizar um alvo como uma ação extra

O coração imaculado:
Os efeitos e consequências das drogas são dobrados no Big Pharma

Técnica máxima: A escada de jacó:

Big pharma pode carregar sua mordida, realizando um teste de super força em sua rodada, para cada dado que supera o valor de 5 ele acumula uma vela de pascal de dano, ele pode carregar a mordida por quantas rodadas desejar, porém neste estado ele não pode reagir, agir e nem se mover.

Revelação:

Big pharma dispara sua mordida causando todo dano acumulado x5

O Pistoleiro

Na mosca

Vida: 500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 10
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: -2
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:15
Atletismo: 0
Carisma: -5
Ciências:0
Ciências sociais:-5
Combate:10
Conhecimento:0
Crime:5
Percepção: 5
Pilotagem:0
Reflexo:0
Utilização de poder:10

Carga máxima: 5

Revolver linha Reges135:
Causa 3d10+20 de dano

Rifle pesado linha towner 233:
Causa 4d20+25 de dano

Movimento: 13m

Ataques:

Tiro certeiro modelo Pistoleiro:
O pistoleiro pode ver o futuro em até 2 segundos, então em seu próximo disparo ele soma a sua armaria e sua utilização de poder no acerto, em seguida ele fica cego por 2 rodadas

Silencioso e letal:
O pistoleiro causa 3d de dano a mais quando está furtivo e seu crítico melhora em 1

Bizarramente horizontal:
Quando em uma distância grandiosa o crítico do pistoleiro se torna x3 e melhora em 3.

Gustavo Bizantino

E Garlock Galinasceus II

Vida: 500

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 10
Imortalidade: 4
Intelecto: 4
Popularidade: 2
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 15
Percepção: 5
Pilotagem: 15
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

Garlock Galinasceus II: Um galo robótico de muitas funções

Movimento: 15m

Ataques:

Chicken Big:
Garlock se transforma em um exoesqueleto em volta de Gustavo, seus ataques se tornam físicos causando 4d12+10 de dano, gustavo pode dar dois socos nesse modo, além de algumas transformações adicionais

É uma pena:
As penas de Garlock se tornam afiadas e passam a dar +3d de dano

Ágil como um...galo?:
O exoesqueleto se torna mais flexível, tornando o CA de Gustavo 15

Galo de briga:
Gustavo usa seu reator interno para intensificar seus ataques, para cada 50 de vida ele causa +2d de dano, ou pode gastar 150 para melhorar seu crítico em 4

Frenesi galináceo:
Garlock se transforma em uma arma de fogo média e violenta, causando 5d10+20 de dano

Chip de atirador:
Gustavo tem um chip em sua placa mãe que o faz ser um bom atirador, quando em uma distância grandiosa de um alvo seu tiro tem uma melhora de crítico em 3 e seu crítico se torna x3

Bicada final:
Quando gustavo está furtivo Garlock causa +2d de dano e seu crítico melhora em 2

Montaria penosa:
Gustavo pode montar Garlock, ganhando 15m de movimento de corrida

Garoto Ajuda

O menino de ouro

Vida: 350

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 5
Imortalidade: 2
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:5
Atletismo: 5
Carisma: 8
Ciências:10
Ciências sociais:5
Combate:5
Conhecimento:8
Crime:5
Percepção: 8
Pilotagem: 5
Reflexo:5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 7
Kit médico
Morfina
Antiveneno

Movimento: 8m

Ataques:

Disposto a ajudar:
O Garoto Ajuda pode auxiliar um teste de qualquer talento quando um herói for agir

Disposto a aprender:
Uma vez por combate o Garoto Ajuda pode realocar seus pontos de talento

O melhor amigo do herói:
O Garoto Ajuda pode revelar a um aliado aliado a localização de um inimigo furtivo se ele passar no teste de percepção, mesmo que o herói tenha falhado

Esforço pra porra:
Uma vez por combate todas as curas do Garoto Ajuda tem valor máximo e tiram de morrendo, o efeito dura um turno

WIIIIIUUUU:
Uma vez a cada 5 rodadas curar um aliado se torna uma ação de movimento para o Garoto Ajuda

Duplicarla

Mais uma vez!

Vida: 450

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 7

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 5
Crime: 8
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 10

Movimento: 10m

Ataques:

Multiplicar-la:
Carla pode criar uma cópia de qualquer herói, seu único limitador é que ela deve ter, somando, ao menos a soma dos pontos de atributo do alvo que ela copiar. (Se o alvo somar um total de 22 pontos de atributo Carla deve ter somando no mínimo 22 pontos de atributo) Carla pode manter apenas uma cópia por vez

Copiona:
Uma vez a cada 3 rodadas Carla pode copiar o resultado de um alvo com até o dobro de seu talento, replicando seus movimentos

Lutadora Ardilosa:
Carla pode gastar sua reação e ação de movimento para manter-se furtiva mesmo após agir

Conexão mútua:
Carla pode comandar sua cópia, ela realiza um teste de combate com intelecto de dificuldade 25, se passar sua cópia recebe +5 de acerto e 2d de dano

Multiplicarlos

Quantos são demais?

Vida: 500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 3
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 16
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 13

Censura legal: Uma roupa feita a partir dos fios de cabelo de Carlos, essa roupa é multiplicada junto de seus clones, permitindo que Carlos lute vestido

Movimento: 6m

Ataques:

Coração de mãe:
Carlos pode gastar uma rodada completa para criar um clone seu, seu clone tem os mesmos atributos e habilidades, inclusive de criar clones, porém cada clone tem metade da vida de seu criador.

Artista marcial:
Ataques desarmados de Carlos são considerados armas médias, causando 3d12+11 de dano, seu crítico é a partir de 18.

União faz a força:
Quando mais de um Carlos ataca o mesmo o alvo ambos causam +2d de dano se acertarem

Mente de colmeia:

Quando Carlos receber um ataque que o deixar morrendo um clone pode se sacrificar no lugar, Carlos não perde vida porém o clone morre na hora, independente de quanta vida tiver

Mais musculoso

Estética e poder!

Vida: 650

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 4

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:10
Carisma: 5
Ciências:0
Ciências sociais:0
Combate:5
Conhecimento:0
Crime:-5
Percepção:0
Pilotagem:0
Reflexo:0
Utilização de poder:5

Carga máxima: 13

Movimento: 3m

Ataques:

Rotina de poses:
Mais Musculoso faz sua rotina de poses, para cada etapa seu grande ataque se torna mais poderoso

Peitoral melhor lado:
Mais Musculoso realiza uma série de poses com seu peitoral, se ele completar a rodada recebe +5d de dano, é um teste de imortalidade com atletismo de dificuldade 15

Bíceps de costas:
Mais Musculoso realiza uma série de poses de costas, se ele completar a rodada seu crítico se torna x4, é um teste de força com atletismo de dificuldade 20

Most muscular:
Mais Musculoso faz sua pose preferida, o Most Muscular, se ele completar a rodada recebe +5d de dano, é um teste de poder com utilização de poder de dificuldade 20

Punhos mais musculosos:
Os punhos de Mais Musculoso causam 3d10+10 de dano

Escavador

Desenterrando a verdade

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade:5
Imortalidade: 5
Intelecto: 8
Popularidade:0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA):15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:5
Atletismo:5
Carisma: 0
Ciências:5
Ciências sociais:0
Combate:5
Conhecimento:0
Crime:5
Percepção:0
Pilotagem:5
Reflexo:0
Utilização de poder:10

Carga máxima: 10
Pá: Causa 2d10+5 de dano

Movimento: 8m

Ataques:

Escavar e escapar:
O Escavador se enterra rapidamente sob a terra, recebendo +10 de crime, CA, e rigidez, porém não pode atacar até sair. É um teste de poder+utilização de poder de dificuldade 20

Minerador experiente:
O Escavador se afunda mais na terra em busca de itens úteis, ele pode rolar um teste de poder com utilização de poder para encontrar pedras especiais, a dificuldade é 25 e ele pode encontrar um dos seguintes itens:

Pedra de urânio: causa 3d10+10 de dano radioativo por rodada

Pedregulho de fósforo: causa 4d20 de dano em todos em uma área de 10m

Estilhaços obsidianos: causam 2d10 de dano e deixam o alvo sangrando por 4 rodadas causando 25 de dano

Césio: causa fadiga em um alvo, fazendo com que ele perca 5 de acerto

Enterrar e atacar:
O Escavador enterra um alvo, o alvo perde 10 de CA enquanto estiver enterrado, se desenterrar é uma ação de movimento.

Radiante

Cubra os olhos!

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 5
Reflexo: 8
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Ataques:

Os holofotes radiantes:
O Radiante emana uma poderosa luz parecida a um farol de seus olhos, com essa luz ele recebe +5 em percepção para achar alvos furtivos

O clarão:
O Radiante abre seus olhos liberando sua luz de forma ampla, os alvos realizam um teste de reflexo ou percepção com super velocidade, se falharem eles ficam cegos pela rodada

O homem de olhos radiantes:
O Radiante encaixa pedras radioativas em seus olhos e passa a soltar raios laser de seus olhos, os raios causam 3d10+10 de dano, seu ataque é rolado com poder+utilização de poder. Quanto mais radiação o Radiante receber de qualquer forma mais poderoso ele se torna.

O flash luminoso:
O Radiante usa seus raios lasers no chão para o projetar na direção oposta, fazendo isso ele tem o dobro de seu movimento

Dias de glória:
O Radiante pode gastar sua reação e ação de movimento para ter mais uma ação principal

Hydro

Splash!

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 2
Imortalidade: 4
Intelecto: 0
Popularidade: -2
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:5
Atletismo:5
Carisma: 0
Ciências:0
Ciências sociais:0
Combate:8
Conhecimento:0
Crime:0
Percepção:5
Pilotagem:0
Reflexo:0
Utilização de poder:10

Carga máxima: 13

O rei dos mares: Um tridente grandioso que causa 5d12+5 de dano

Movimento: 5m

Ataques:

Descobridor dos 7 mares:
Hydro possui hidrocinese, sendo capaz de controlar tanto água quanto sangue, com esta habilidade ele pode criar um chicote de água que causa 5d10+5 de dano, porém ele precisa ter uma fonte de água próxima, um balde de água é suficiente. Seu ataque é com poder+combate

Algemas aquáticas:
Hydro pode realizar uma manobra com poder+utilização de poder para agarrar um alvo, o alvo realiza um teste contra, usando velocidade+reflexo ou força+combate. Hydro precisa no mínimo de uma garrafa de água para isso

O rei do mar:
Hydro pode realizar uma ação extra contra alvos agarrados ou imobilizados

Soberana oceania:

Hydro cria uma bolha de água em volta da cabeça de um alvo, causando sufocamento, é um teste de poder+utilização de poder do Hydro contra um teste de imortalidade+atletismo do alvo, se Hydro ganhar o alvo desmaia e precisa ser acordado por alguém. Hydro necessita de no mínimo um balde de água para isso

Reverendo Josias

Amém irmãos!

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 7
Imortalidade: 12
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 4

Talentos:
Armaria:5
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Movimento: 8m

Ataques:

A cruz céltica:
Reverendo Josias pode realizar uma manobra de força com combate para derrubar ou imobilizar alvos, o alvo rola um teste contra usando combate com força

A mandíbula de mula:
Reverendo Josias pode realizar um ataque extra contra alvos caídos ou agarrados, além disso ele causa +2d de dano e seu crítico se torna 18

A humildade do senhor:
Reverendo Josias pode perder 10 de CA e sua reação para realizar mais um ataque que causa +5d de dano

Retribuição e caridade:
Reverendo Josias recebe mais um ataque quando sua vida fica abaixo de 1000 pontos

As mãos lavadas:
Reverendo Josias não usa armas, seus punhos são considerados armas médias e violentas, causando 5d12+19

Monte Carlo

O gigante gentil

Vida: 3.500

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade:8
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:5
Carisma: 5
Ciências:5
Ciências sociais: 25
Combate:12
Conhecimento:15
Crime:-20
Percepção:0
Pilotagem:-5
Reflexo:5
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 20

Shinogi-Zukuri: Katana estupidamente pesada, causa 8d20+25 de dano, crítico x3

Movimento: 13m

Ataques:

O poderoso Monte Carlo:
Monte Carlo tem a capacidade de concentrar-se em um corte infinitamente preciso, enquanto ele se concentra neste ataque ele não pode agir de nenhuma forma e recebe o dobro de dano

Firmar a base:
Monte Carlo firma seus pés no chão, rolando um teste de força com combate, se o teste superar 20 o corte final de Monte Carlo dará o dobro de dano

Estabelecer uma respiração calma:
Monte Carlo se concentra em sua respiração acalmando seus batimentos, rolando um teste de imortalidade com atletismo, se o teste supera 20 o corte final causa +5d de dano

Planejar os movimentos:
Monte Carlo imagina seus próximos passos, rolando um teste de intelecto com combate, se o teste superar 20 seu ataque final será crítico

Desembainhar:
Monte Carlo desembainha sua katana e realiza o ataque, para cada sucesso que ele teve ele recebe o bônus e adicionalmente ele rola um teste de poder com utilização de poder, se superar 20 seu ataque causará +5 d de dano. Seu ataque afeta todos em uma área de 20m, um teste de atletismo com força de dificuldade 20 reduz o dano à metade

Patrulheiro de Ferro

Mais rígido que a carne!

Vida: 35.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: -2
Imortalidade: 20
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 20

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:25
Carisma: 0
Ciências:0
Ciências sociais:0
Combate:5
Conhecimento:0
Crime:0
Percepção:5
Pilotagem:0
Reflexo:0
Utilização de poder:0

Carga máxima: 10
Movimento: 3m

Ataques:

Soberania enrijecida:
Atacar o Patrulheiro de Ferro faz com que você comece a se cansar, após 5 rodadas atacando o Patrulheiro de Ferro os alvos passam a causar -1d de dano

Perdeu alguma coisa aqui?:
O Patrulheiro de Ferro desafia todos a o atacar, recebendo +30 de rigidez

Desmoralizar atacantes:
O Patrulheiro de Ferro pode gastar sua ação padrão para ter mais uma reação chamada “suprimir ataque”, com esta reação o Patrulheiro de Ferro recebe todo o dano por um aliado

Baterias duradouras:

O Patrulheiro de Ferro armazena 10 de rigidez para cada 100 de dano que recebe, ele pode utilizar toda a rigidez armazenada durante uma rodada, no entanto ele gastará todos os pontos de rigidez, ele não pode parcelar, mas pode escolher usar quantas vezes desejar

Passajero fantasma

O fantasma é O QUE?

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 12
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 12
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 5

Pistola hipnótica:
Uma luva mágica que permite o usuário atirar um pó mágico que causa 5d10+25 de dano e tem crítico x3, o ataque é rolado como uma arma de fogo leve

Movimento: 8m

Ataques:

O fantasma do passageiro:
O passajero fantasma pode invocar trens fantasmas durante a luta, esses trens são imateriais para ele, porém extremamente materiais para os outros

Passagem cara:
O passajero fantasma pode invocar uma ultraferrovia quebrada para cair sobre um alvo, se o alvo falhar um teste de velocidade com reflexo DT25 ele é esmagado pelo trem e sofre 30d12+50 de dano,

Dessa vida pra melhor:
O passajero fantasma recebe +10CA enquanto estiver dentro do trem fantasma

Tchu-Tchu:
O passajero convoca um trem para se locomover, ele se locomover quanto tirar em um teste de poder com utilização de poder

Prisão ferroviana:
O passajero pode prender alvos em um trem em movimento, o teste é de combate com imortalidade contra um de poder e utilização de poder do passajero

Mark Webber
O azarão do Kentucky

Vida: 4.000

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 12
Imortalidade: 10
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria:10
Atletismo: 15
Carisma: 10
Ciências:5
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 10
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 15

Movimento: 13

Ações extra: 1

Ataques:

Menino prodígio:
Mark realiza uma série ataques usando seus cabos de aço enriquecido, causando 10d12+45 de dano, crítico 17, x3, além de realizar 3 ataques

O terceiro telepata mais forte:
Mark expele objetos rapidamente em seus inimigos, causando 8d20+45 de dano, crítico x5

O oitavo mais forte:
Mark usa sua telepatia para distrair alvos, se o alvo falhar um teste de percepção 25 ele perde o turno

Starboy:
Mark usa sua telecinese em seu próprio coração, ganhando +5d de dano por ataque e mais uma ação, mas perdendo 500 de vida

O Azarão do Kentucky:
Mark passa a acelerar seus golpes com sua telecinese, ele recebe +10 de acerto, 5d de dano e seu crítico se torna x4, o efeito dura 5 rodadas, após estas rodadas Mark desmaia por 1 rodada

O espetacular:
Contra alvos caídos ou agarrados Mark pode realizar um ataque extra

Menino de ouro:
Mark pode realizar manobras de imobilização a distância usando sua telecinese em seus cabos de aço, usando poder com utilização de poder como uma ação extra

O Platina

Beleza é poder

Vida: 8.000

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 10
Imortalidade: 8
Intelecto: 5
Popularidade: 10
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:15
Carisma: 25
Ciências: 10
Ciências sociais: 10
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 15

Movimento: 13m

Ataques:

O domínio belo:
O Platina pode realizar 3 ações em seu turno

Tornar-se deico:
O Platina torna seu corpo em uma estátua de platina, recebendo +15 de CA e 25 de rigidez e atacantes tem desvantagem para atacar

O brilho belo de platina:
O Platina concentra seu poder em seus músculos, começando a carregar um golpe avassalador, para cada rodada carregando seu ataque seu dano aumenta em 2d+20

A arte bela de olhos cerúleos:
O Platina é mestre em uma arte marcial própria e belíssima utilizando seu corpo estrutural, seus ataques em forma de platina causam 5d20+25 de dano e seu crítico é x4

O toque majestoso de platina:
O Platina pode transformar alvos em platina também, os alvos tocados uma vez perdem 15 de acerto, se tocados novamente perdem 15 de CA e se tocados novamente se tornam estátuas de platina, sem poder agir. O efeito dura 5 rodadas e pode ser reaplicado, o teste é de poder+utilização de poder contra reflexo+velocidade do alvo, os alvos têm uma desvantagem neste teste

El Toro

Fraternidad y fuerza

Vida: 10.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 8
Imortalidade: 20
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria:0
Atletismo: 15
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais:0
Combate: 20
Conhecimento: 0
Crime: -5
Percepção: 5
Pilotagem:0
Reflexo:5
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 25

El Niño: Uma espada de toureiro estupidamente pesada que causa 15d20+100 de dano, crítico 19, x3

Movimento: 11m

Ataques:

El gran impacto:
El Toro começa a trotar em uma investida furiosa, para cada 5m percorridos ele causa +5d de dano, no mínimo causando 5d20+30 de dano. Depois da investida El Toro leva uma rodada para se reorientar, pessoas no caminho podem rolar um teste de reflexo com velocidade para receber metade do dano

Fraternidad:
El Toro pode marcar um alvo como seu rival, contra seu rival El Toro causa +5d de dano e tem o multiplicador crítico melhorado em 1

Liberación:
El Toro pode entregar pontos de vida para causar mais dano, para cada 100 de vida gasto ele adiciona +25 de dano no seu ataque seguinte, alternativamente ele pode gastar 500 de vida para tornar seu crítico x4

Esperanzas y sueños:
El Toro pode usar magia elemental, podendo usar:

Ar para dobrar seu movimento e o permitindo voar até o dobro de seu movimento,

Água para agarrar inimigos à distância com poder+utilização de poder ou desmaiar alvos que falharem um teste de imortalidade com atletismo DT30 ,

Terra para receber +15CA e 25 de rigidez

Fogo para aumentar seu dano em +5d e só podendo ser curado uma rodada após o ferimento

Justicia y amor:
El Toro pode suportar um ataque brutal sem cair morrendo, ele perde os pontos de vida e cai à zero, porém ainda pode lutar

Furia y pasión:
El toro causa mais 10 de dano para cada mil pontos de vida perdidos

A LIGA DO EQUILÍBRIO

Os mais fortes do ramo em prol da humanidade

Estes são os heróis mais fortes do planeta, essa união de empresas se mostra um verdadeiro bastião de poder sobre todo o resto do mundo, lutar contra qualquer um deles requer muito planejamento e preparo, eles não são os melhores do mundo atoa. Os membros da Liga do Equilíbrio são os personagens mais fortes do universo de herofrenia, eles devem ser utilizados apenas como um último desafio para jogadores experientes e bem preparados, suas fichas são extremamente poderosas e nada justas.

Locomotiva

Não podemos parar

Vida: 6.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 20
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:20
Carisma: 5
Ciências:5
Ciências sociais:0
Combate:10
Conhecimento:0
Crime:0
Percepção: 10
Pilotagem:0
Reflexo:15
Utilização de poder:10

Carga máxima: 10

Movimento: 23m

Ataques:

Aceleração Molecular:
O Locomotiva começa a entrar em um estado vibratório, acelerando seu corpo em um nível molecular, ele recebe +5CA, dobra seu movimento e passa a dar mais dois ataques

Punhos acelerados:
O Locomotiva é um hábil combatente corpo a corpo, mesmo aposentado seus golpes são poderosos, Locomotiva pode realizar dois ataques que causam 3d10+5 de dano

O tufão vermelho:
O Locomotiva começa a correr ao redor de um alvo, fazendo com que o ar se torne mais difícil de ser respirado, o alvo deve realizar um teste de imortalidade+atletismo de dificuldade 20, se falhar ele perde sua ação de movimento e reação pela rodada

Ação lendária: Tudo ou nada:
O Locomotiva corre e bate com tudo em um alvo, ambos rola um teste, Locomotiva rola um de super velocidade+atletismo e o alvo rola imortalidade+atletismo, quem tiver o resultado inferior cai a o pv

Intangibilidade acelerada:
Como reação o Locomotiva pode realizar um teste de poder+utilização de poder para vibrar seu corpo na mesma frequência de um golpe, assim não recebendo dano

A Guardiã

Amor e justiça

Vida: 8.000

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 10
Imortalidade: 10
Intelecto: 5
Popularidade: 20
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 15
Carisma: 10
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 20
Pilotagem:0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 20

Libertadora: Uma espada leve que causa 15d10+35 de dano, seu crítico é 19, x4

Matriarca: Uma armadura de amazona que concede 20CA

Movimento: 13m

Ataques:

Poderosa:
A Guardiã é extremamente forte, seus ataques desarmados causam 5d20+20 de dano e ela pode atacar duas vezes

Empoderamento violento:
A Guardiã pode destruir um pedaço do chão e atirar em um alvo, o pedregulho é considerado uma arma estupidamente pesada e causa 8d20+20 de dano, crítico x3. Esse ataque é rolado com poder+armaria

Arrasa corações:
A Guardiã pode enxergar através de paredes, lhe dando +5 em testes de percepção contra alvos furtivos ou lhe dando crítico x5 se passar em teste de dificuldade 25 de poder+utilização de poder, acertando um órgão vital do alvo

Liberdade e amor:
A Guardiã não pode voar, mas é capaz de realizar um salto grandioso igual ao dobro de seu movimento, se ela estiver agarrada a um alvo ela pode realizar uma manobra de combate para fazer um ataque especial causando 2d20 de dano e deixando o alvo desmaiado por uma rodada

Mestre de Guerra:
A Guardiã pode realizar uma manobra de força como ação livre por rodada

Ação lendária: demonstração de amor genuíno:
A Guardiã pode retirar sua armadura, entrando no estado de foco absoluto, ela passa a ter mais uma ação e reação, seu crítico passa a ser x5 e seu CA cai em -10

O Ferrocineísta

Façam-os pagar

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: -5
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 10
Crime: 15
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

O senhor do magnetismo:
O Ferrocineísta é capaz de controlar campos eletromagnéticos, assim podendo controlar e manipular metais usando seu poder+utilização de poder, além disso ele é capaz de controlar eletricidade e a gravidade, em consequência de alterar os campos.

Sinal de fraqueza:
O Ferrocineísta torna a gravidade mais intensa sobre até 3 alvos, eles perdem 10 de CA e de acerto, assim como metade de seu movimento. Se falharem um teste de atletismo como imortalidade/força os alvos caem de joelho, perdendo seu turno

Manipulação é poder:
O Ferrocineísta controla os metais no sangue de um alvo realizando um teste de poder+utilização de poder contra um de imortalidade+atletismo, fazendo com que o alvo se falhar seja manipulado e ataque um aliado

Controle magnético:
O Ferrocineísta manipula vigas de metal para atacar, seu dano se baseia no que ele manipular, sendo

Objetos pequenos: 2d10+5

Objetos médios: 2d12+10

Objetos pesados: 2d20+10

Objetos estupidamente pesados: 9d20+30, crítico x4

Campos de força:
O Ferrocineísta pode gerar campos de força a sua volta, ele constantemente mantém um gerando sua defesa, porém ele pode amplificar esse campo se se concentrar, ganhando +35 de rigidez por 3 rodadas

Ação lendária: Devorador de sonhos:
O Ferrocineísta concentra seu poder em aumentar a gravidade em um ponto minúsculo, criando um mini buraco negro que atrai todos os alvos para si, os alvos em uma área de 20m precisam realizar um teste de força/velocidade com reflexo/atletismo de dificuldade 25, se falharem eles se aproximam 5m do buraco. O buraco negro dura 5 rodadas eseu dano é baseado na distância dos alvos, causando 10d20+50 em contato e -1d de dano para cada 5m de distância. O Ferrocineísta leva 1 rodada inteira para criar o buraco negro.

Sr. Tempo

Por um futuro melhor

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 15
Popularidade: 5
Poder: 25

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:5
Carisma: 10
Ciências:10
Ciências sociais: 10
Combate: 5
Conhecimento: 25
Crime: 5
Percepção: 20
Pilotagem: 10
Reflexo: 10
Utilização de poder: 35

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Análise temporal:
O Sr. Tempo pode ver o passado e o futuro, assim como os alterar, ele pode ver o futuro de uma luta recebendo +10 CA e 2 reações, além de sua reação de reflexo passar a somar com utilização de poder, além de causar 2 desvantagens ao atacante

O Viajante de reinos:
O Sr. Tempo compreende muito mais do que todos sobre viagem no tempo e viagem multidimensional, podendo voltar ao passado ou entrar em outras realidades, quando ele faz algum destes ele não pode ser ferido

Bifröst:
O Sr. Tempo pode adentrar novas realidades e trazer outras versões de si mesmo para o auxiliar, estas versões têm os mesmos pontos de atributo e talentos que ele, porém distribuídos de formas diferentes a escolha do mestre, assim como equipamento.
Alternativamente, ele pode trazer os alvos junto a si para uma outra realidade

Regulador do universo:
O Sr. Tempo pode parar o tempo por uma rodada, nesta rodada ninguém além dele pode agir, bem como todos seus ataques acertam. Sr. Tempo só pode realizar essa ação 2 vezes por combate

Ação lendária: saber tudo:
A qualquer momento o Sr. Tempo pode viajar no tempo para o início da luta, reiniciando ao estado base todos os participantes, todos ataques, poderes, itens e etc são restaurados como no início da luta e só o Sr. Tempo tem consciência do que aconteceu.

Combo

Ninguém treina como o Combo

Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 15
Imortalidade: 15
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 25
Conhecimento: 5
Crime: 15
Percepção: 15
Pilotagem: 10
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 20

Movimento: 18m

Ataques:

Aquecimento: Combo tem o poder de aquecimento, quanto mais tempo ele luta e se aquece mais forte ele se torna, para cada ataque ele ganha +10 de aquecimento, para cada crítico ele ganha +20, para cada ataque recebido ele ganha +5. Combo também pode se aquecer sozinho antes ou durante lutas, para cada rodada se aquecendo ele ganha +30 de aquecimento

50 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

75 de aquecimento: Combo ganha +3 em todos atributos

100 de aquecimento: Combo ganha +5 de acerto e dano

150 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

175 de aquecimento: Combo ganha +2 em todos os atributos e uma reação

200 de aquecimento: Combo ganha +5 de acerto e dano

250 de aquecimento: Combo ganha mais uma ação principal

275 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

300 de aquecimento: Combo ganha +5 CA

350 de aquecimento: O crítico de Combo passa a ser x3

375 de aquecimento: Combo ganha +3d de dano

400 de aquecimento: Combo ganha +5 em todos os atributos

450 de aquecimento: Combo ganha mais uma reação e movimento

475 de aquecimento: Combo ganha +5 CA

500 de aquecimento: Combo ganha +10 de acerto e dano

550 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

575 de aquecimento: Combo ganha +3 em todos atributos

600 de aquecimento: Combo ganha +5 de acerto

650 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

675 de aquecimento: Combo ganha +2 em todos os atributos e uma reação

700 de aquecimento: Combo ganha +5 de acerto e dano

750 de aquecimento: Combo ganha mais uma ação principal

775 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

800 de aquecimento: Combo ganha +5 CA

850 de aquecimento: O crítico de Combo melhora em 3

875 de aquecimento: Combo ganha +3d de dano

900 de aquecimento: Combo ganha +5 em todos os atributos

950 de aquecimento: Combo ganha mais uma reação e movimento

975 de aquecimento: Combo ganha +5 CA

1000 de aquecimento: Combo ganha +10 de acerto

Sequência de socos simples: Combo dá uma sequência de socos em um alvo causando 5d20+30 de dano. Combo pode realizar cinco ataques por rodada

Derrubada simples: Combo faz uma manobra de força com combate contra um alvo, se o alvo perder ele cai no chão. Combo causa +2d de dano contra alvos caídos

Técnica número 1: Combo pode gastar 300 de aquecimento para realizar um ataque que causa 15d20+100 de dano, crítico 20, x3

Técnica número 2: Combo pode gastar 500 de aquecimento para realizar um ataque especial que não causa dano, mas se o alvo falha em um teste de atletismo+imortalidade de dificuldade 30 ele desmaia por 3 rodadas ou até alguém gastar uma ação para o acordar, assim levando 2 rodadas

Técnica número 3: Combo pode gastar 700 de aquecimento para realizar um ataque especial utilizando poder+utilização de poder, esse ataque causa 700 de dano e seu crítico é em 20 e x3. O alvo pode rolar um teste de imortalidade+atletismo ou velocidade+reflexo para receber metade do dano, a dificuldade é 30

Ação lendária: Direitos humanos: Combo começa a atacar um alvo que já está no estado de morrendo, porém seus ataques não o matam, por 12 rodadas Combo irá atacar o alvo tirando 1 ponto de atributo permanentemente. Combo rola 1d6 para definir o talento, seguindo em ordem crescente a partir da ficha (Super força=1, super velocidade=2... Poder=6)

O Defensor

Esperança e heroísmo

Vida: 35.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 5
Popularidade: 20
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 25
Carisma: 15
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 20
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 50

Movimento: 30m

Ataques:

Símbolo da paz e esperança:
O Defensor é o maior símbolo de heroísmo do mundo, sua mera presença impede o crime. O Defensor é capaz de realizar um teste de popularidade+carisma para acalmar situações

O herói número 1:
O Defensor não utiliza armas, seus ataques desarmados causam 10d20+30 de dano, crítico em 19 e x4. Assim como a Guardiã ele pode utilizar o cenário para se armar, podendo atirar pedregulhos ou construções em alvos, causando 6d20+15 de dano, essa rolagem sendo feita com super força+armaria, crítico em 20 e x3

Bastião da segurança:
O Defensor é o único herói capaz de voar, com seu voo ele possui o dobro de movimento e pode isolar alvos do resto, criando uma situação de combate único entre os dois.

O lendário voo heróico:
O Defensor voa extremamente rápido, sendo capaz de atravessar construções facilmente. O Defensor pode realizar um ataque especial uma vez a cada 3 rodadas, colidindo em alta velocidade com um alvo em uma construção, causando 20d20+50 de dano

A barreira imóvel:
O Defensor pode realizar um teste de super força+atletismo contra um alvo para agarrar o alvo, o alvo agarrado não consegue atacar e nem se distanciar do Defensor

A visão da verdade:
O Defensor pode enxergar através de paredes, possibilitando ele a somar utilização de poder aos seus testes de percepção

Presença impactante:
O Defensor age duas vezes por rodada

Ação lendária: Queda orbital:
O Defensor pode voar com um alvo que esteja agarrado, o alvo não se solta até superar o Defensor em um teste de atletismo com força ou usando alguma habilidade coerente com a situação se o mestre permitir. O Defensor voa por até 5 rodadas com seu voo, para cada rodada ele aumenta 60m de altura, e a sua escolha ele pode disparar ao chão, causando 10d20+35 para cada 10m de altura percorridos.

OS VILÕES

Caras maus de verdade

Os vilões assim como os heróis são fichas de nível mais alto, melhor utilizadas como o ápice de uma missão, um grande chefão final para desafiar os jogadores. E assim como sempre, estas fichas são apenas uma base para o mestre, modificações e alterações são bem vindas se forem para tornar seu jogo mais interessante, nunca se trata de uma receita de bolo fixa!

Aditivado

Ele não é um herói secundário!

Vida: 200

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 3
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 6

Carga máxima: 5

Luz na escuridão: Um isqueiro dourado com cravejamentos de um dragão oriental

Movimento: 3m

Ataques:

Água e óleo:
Aditivado usa seu poder com utilização de poder para molhar um alvo com querosene, alvos molhados sofrem +5d de dano de fogo

Nuvem carmim:
Aditivado usa seu isqueiro para lançar uma linguada de fogo que causa 4d12 de dano, este ataque é feito com poder com utilização de poder

Acenda meu coração:
Aditivado foca suas chamas em um alvo, fazendo com que ele pegue fogo, o alvo passa a sofrer 2d10 de dano toda rodada, o fogo pode ser apagado com água ou rolando no chão

Travis

De olho no ouro

Vida: 250

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 8
Ciências:1 5
Ciências sociais: 10
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Vigilância opressiva:
Travis passa a enxergar pelos olhos de um alvo que ele tocar, a partir desse poder ele pode usar as seguintes habilidades:

Movimentos previsíveis:
Travis realiza uma jogada de poder com percepção, se superar 20 travis prevê o próximo ataque do alvo, dando +5CA para um aliado e impossibilitando um acerto crítico

Conhecendo as fraquezas:
Travis procura nos olhares do alvo qual é seu ponto fraco, se seu teste de poder com utilização de poder superar a dificuldade de 20 Travis concede um bônus de acerto para todos aliados pela rodada equivalente a +5

Amigo da onça:
Travis pode entrar na visão de um aliado, auxiliando-o em combate, assim podendo realizar as seguintes ações:

De olho na bola:
Travis pode gastar sua ação para que o aliado tenha mais uma reação e +5 de acerto nessa reação

Central de controle:
Travis pode auxiliar seu aliado em um ataque, neste ataque especial o alvo do ataque não poderá reagir a não ser para esquivar ou realizar alguma reação especial

4 Olhos:
Travis dobra a percepção do aliado em que estiver enxergando pelos olhos

Peçonha

Não chegue perto

Vida: 400

Atributos:
Super força: 3
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: -5
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: -5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 8

Movimento: 3m

Ataques:
Peçonhento: peçonha pode liberar gases de formas diversas

Secreção dolorosa: Peçonha pode expelir um gás pelos seus poros em uma área a sua volta, o gás afeta todos que estiverem próximos de Peçonha

Disparo gasoso: Peçonha produz uma mucosa e pode cuspir ela

Rajada de gás: Peçonha produz gases e expele como fumaça em uma área

Sangue sujo: Peçonha pode imbuir seu sangue com toxinas, quando atacado essas toxinas afetam o atacante

Sonhos mortos: peçonha pode produzir gases, sendo:

Metano:
Causa efeitos inflamáveis, explosão causa 4d12+25 de dano em área

Amônia:
Causa efeito sonífero, se falhar em um teste dt 25 de imortalidade

Mostarda:
Causa 1d8+15 de dano, deixa enjoado

Cloro:
Causa cegueira e se falhar um teste dt 10, fica enjoado

Sulfeto de Hidrogênio:
Ao longo do tempo causa 1d12 de dano

Butano:
Causa alucinações, Dt 20

Dióxido de carbono:
Torna mais difícil o acerto, -5 de acerto

Oxigênio:
Quando acumulado pode gerar uma explosão de dano equivalente a 1d20 por rodada de gás expelido

Contorcionista Vitória

Uma troca de ritmo

Vida: 250

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 8
Imortalidade: 2
Intelecto: 2
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 11m

Ataques:

Artes circenses: Vitória realiza uma série de golpes que causa 2d10 de dano

Anatomia estranha:
Vitória pode realizar uma reação especial usando velocidade com atletismo para se contorcer ao redor de um ataque, desviando de seu dano

Embaralhar sentidos:
Vitória realiza um teste de poder com utilização de poder contra conhecimento com intelecto de dois alvos, se Vitória suceder os dois alvos trocam de corpo. Os jogadores devem trocar de ficha durante 4 rodadas, além disso ambos terão -5 para ações de combate, para ações de conhecimento ou relacionadas à mente não há penalidade

Victor Aberração

"Sim Vitória..."

Vida: 500

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 0
Imortalidade: 12
Intelecto: -5
Popularidade: -5
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: -10
Ciências: -10
Ciências sociais: -10
Combate: 8
Conhecimento: -10
Crime: -10
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Movimento: 3m

Ataques:

Força estúpida:
Victor possui uma força anormal, seus ataques causam 4d20+15 de dano e seu crítico é x3

Humor aberrado:
Victor começa achar a luta divertida quando chega a 300 de vida, nesse estado ele seleciona um "amigo", este alvo passa a levar +2d de dano de Victor

Surpresa:
Victor revela o canhão em seu braço e dispara um explosivo que causa 6d20+25 de dano em uma área de 3m, todos alvos rolam um teste de velocidade com reflexo, aqueles que superarem ou igualarem 20 recebem metade do dano

Artes marciais:
Victor agarra um alvo com força e combate, se o alvo perder a disputa Victor começa a usá-lo de nunchaku, com seu nunchaku Victor pode realizar dois ataques que causam 3d12+10 de dano, o alvo sendo usado como nunchaku leva metade do dano e em seu turno pode tentar escapar usando força com combate

Poppa Russk

O que você falou!?

Vida: 850

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 2
Popularidade: 0
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 13

Poppa Russk's championship rings: 10 aneis que unidos formam "Poppa Russk", são considerados uma arma pesada que causa 3d20+10 de dano e seu crítico causa dano x3. Quando furtivo o dano aumenta em 2d.

(os aneis só são considerados como uma arma quando usados juntos)

Movimento: 7m

Ataques:

Fúria Implacável do Poppa:
Poppa Russk pode realizar dois ataques por rodada, porém o segundo golpe tem apenas metade dos dados de acerto e -5 de acerto, porém se acertar causa +2d de dano

Linguagem da dor:
Poppa Russk pode realizar um ataque especial a cada 3 rodadas que causa +2d de dano

Ódio velado:
Poppa Russk pode realizar mais uma ação e passa a causar +3d de dano quando sua vida chega a 30

Assassinato silencioso:
Poppa Russk causa +3d de dano e seu crítico é melhorado em 1 quando ele está furtivo

Pó de diamante:
Poppa Russk pode usar seu poder, transformando-se em poeira, neste estado ele recebe +5 de rigidez, além disso Poppa Russk pode ficar furtivo usando utilização de poder+poder, Poppa Russk também pode esgueirar-se por pequenas frestas e sufocar alvos, causando 2d10 de dano e se o alvo falhar um teste de imortalidade com atletismo de dificuldade 20 perde 5 de acerto na próxima rodada

A fraqueza secreta:
Poppa Russk passa a sofrer +2d de dano se for molhado enquanto está na sua forma de poeira

Earthbound Kraven

Rocha e aço

Vida: 800

Atributos:
Super força: 6
Super velocidade: -3
Imortalidade: 6
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 6

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: -5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 11

Carlson jr: Uma broca de mineração que causa 3d10 de dano

Armadura oceânica: Kraven é imune a cegueira, veneno e sangramento

Movimento: 1m

Ataques:

Manipulação de terreno:
Kraven pode manipular terra, dando os efeitos

Armadura de rochas:
Kraven recebe +5 CA e 15 rigidez por 2 rodadas, ele leva 4 rodadas a partir da que a armadura se quebrar para fazer outra

Lama nos olhos:
causa cegueira em um alvo que falhar um teste de reflexo com velocidade de dificuldade 15, leva 3 rodadas para poder realizar novamente

Muro de terra:
Kraven cria uma barreira em área que dá +30 de rigidez e tem 30 de vida

Afundar em terra:
Kraven faz um alvo afundar na terra, perdendo a ação de movimento, leva 1 rodada para se libertar, alvos que passarem um teste de atletismo com velocidade ou força não ficam presos

Escavador: Kraven cria um túnel, ficando protegido junto de um aliado por 1 rodada, leva 5 rodadas para poder realizar novamente

Lançamento olímpico:
Kraven atira uma pedra em alguém usando poder com armaria, causando 3d10+8 de dano

Deathlockjaw Graves

Cara feia e mal encarada

Vida: 500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 8
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Trambolho serrado: Uma espingarda serrada que causa 3d12+15 de dano

5 morfinas de veneno: Morfinas especiais que curam 3d20+35 de vida

Movimento: 3m

Ataques:

Cientista das ruas:
Uma vez a cada 3 rodadas Graves pode produzir uma morfina de veneno

Artes obscuras:
Uma vez por combate durante uma rodada todas as curas de Graves tem o valor máximo

Devorador sanguíneo:
As curas tem efeito dobrado em Graves

Ventania

Você não é como ele yo

Vida: 850

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 15
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: -30
Percepção: 5
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 5

Facas de arremesso: Facas de arremesso que causam 3d10 de dano

Movimento: 18m, 36m

Ataques:

O rei dos ares:
O Ventania é capaz de voar usando sua poderosa voz gritando em direção ao chão, seu movimento é dobrado ao voar

A poderosa voz:
O Ventania usa seu poder vocal para criar uma onda de choque usando poder com utilização de poder, causando 3d12+15 de dano duas vezes

Morte em queda:
O Ventania atira suas facas para cima, para cada 5m de queda elas dobram de dano, os alvos devem realizar um teste de reflexo ou percepção com velocidade para desviar das facas, a dificuldade é 20

O último voo do Ventania:
O Ventania se choca com toda velocidade em um alvo, causando 10d20+50 de dano

Multidimensional

Por onde tem andado?

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 10

Catarina: Uma pá de guerra, causa 4d12+15 de dano

Movimento: 8m

Ataques:

Múltiplos ataques:
Multidimensional pode agir duas vezes por rodada e tem duas reações

Atrás de você:
Ataques pelas costas são considerados como críticos para o Multidimensional

Onipresente:
Multidimensional pode abrir portais em até 10m de si mesmo, ele pode criar até 6 portais ao mesmo tempo

Capturar e partir:
Multidimensional pode fechar portais em alvos, causando 5d20+10 de dano em alvos que falharem um teste de reflexo com velocidade de dificuldade 20

Realocar e devolver: Multidimensional tem uma reação extra em que usa poder com utilização de poder para reverter um ataque de volta em seu atacante

Técnica secreta: Queda infinita: Multidimensional prende um alvo entre dois portais em queda e depois faz com que ele caia, o dano é equivalente a 5d12+20 +1d para cada rodada caindo

Brainwave

Psicovilania

Vida: 2.000

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:0
Carisma: 0
Ciências:0
Ciências sociais:0
Combate:0
Conhecimento:0
Crime:0
Percepção:0
Pilotagem:0
Reflexo:0
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Controle Mental:
Brainwave pode controlar a mente de até 2 alvos que falharem um teste de intelecto+conhecimento contra o poder+utilização de poder dele. Os alvos são controlados até receberem 50 de dano ou passarem 3 rodadas

Ruído branco:
Brainwave causa uma perturbação mental em um alvo, o alvo perde a reação e 5 de CA

Castelo mental: Brainwave cria uma ilusão em massa, todos os alvos em um raio de 15m entram em transe e lutam contra uma ilusão de um herói, se morrerem na ilusão eles tem uma lesão cerebral morrem na vida real.

O Monte dos mil

União traz a força

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 8
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: -50
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 200

Movimento: 3m

Ataques:

Força popular:
O monte dos mil é composto por mil membros, no entanto sua força vem a partir puramente da união, então sua ficha é considerada como uma só levando em conta todos os mil membros

Sobrecarga:
O monte dos mil sobrecarrega inimigos, ataques vindos de toda direção desorientam os sentidos dos inimigos, todos que falharem um teste de intelecto+percepção ou velocidade+reflexo ou força+combate perdem sua reação pelas próximas 3 rodadas

Avalanche de sopapo:
O monte dos mil pode realizar 4 ações por rodada e seu ataque causa 2d10+5 de dano

Mãos demais:
O monte dos mil pode realizar um teste de força com combate para agarrar todos os alvos de uma área de 10m, os alvos agarrados tem -2 de acerto e CA

Roberto

É o nome real dele

Vida: 2.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: -5
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: -10
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: -5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Conduíte sobrecarregado:
Roberto pode receber pontos de energia realizando algumas ações, outras ações gastam estes pontos

Zap:
Roberto pode realizar dois ataques usando poder+utilização de poder por rodada, cada ataque causa 4d12+15 de dano e lhe dão 1 ponto de energia

Translocação energética:
Roberto pode gastar 4 pontos de energia para se teletransportar para uma fonte de energia próxima, não recebendo dano. No entanto Roberto não pode utilizar essa habilidade se não houverem fontes de energia ou se ele não tiver os pontos necessários

Sobrecarga:
Roberto pode absorver a energia de todos os aparelhos eletrônicos a sua volta, recebendo 6 pontos de energia

Descarga elétrica:
Roberto pode gastar 2 pontos de energia para melhorar seu próximo zap, ele passa a causar +2d de dano e se o alvo falhar um teste de imortalidade+atletismo de dificuldade 15 o alvo perde 5 de acerto no próximo ataque

Trovões, raios e relâmpagos:
Roberto pode gastar todos seus pontos de energia para causar uma grande explosão de energia, causando 1d20 de dano para cada ponto de energia utilizado

Sebastião Cop-IV

Contra seu criador

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 10
Popularidade: 10
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 0
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 10
Combate: 0
Conhecimento: 10
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 10
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 3m

Ataques:

Líder de gangue: Sebastião não luta limpo e muito menos com as próprias mãos, sebastião pode convocar neuromaníacos para lutar ao seu lado, a ficha dos neuromaníacos é equivalente a uma ficha de "braço direito do chefe" no capítulo de fichas adicionais

Líder carismático: Sebastião pode influenciar seus servos a receber ataques direcionados a ele com um teste de popularidade com carisma

Senhor robô: Sebastião convoca uma série de robôs a lutar do seu lado, os robôs tem 100 de vida e seu ataque causa 4d12+10 de dano, seu ataque é rolado com a popularidade com carisma de Sebastião

O chefe comanda: Recompensa pela cabeça: Sebastião seleciona um alvo para ser foco dos ataques, além disso, contra esse alvo seus servos têm uma melhoria em seu crítico equivalente a 3

O Panteão

Honra e sangue

Vida: 3.500

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências:0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 10
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 15
Correntes da perdição:
Lâminas presas em correntes, causam 2d12+15 de dano e dão dois ataques

Caestus sanguinário:
Soqueiras enormes com espinhos, causam 4d20+30 de dano, crítico x3

Lança devoradora: Uma lança dourada invocada pelo Panteão, causa 2d12+20 de dano ignoram 10 de rigidez, crítico x4

Movimento: 8m

Ataques:

Queda dos céus: O Panteão se lança ao céu e cai como um meteoro, causando 4d20+35 de dano em área, o dano pode ser reduzido à metade com um teste de imortalidade+atletismo ou de dificuldade 15 ou reduzido a zero por um teste de velocidade+reflexo de dificuldade 20

Personificação divina: O Panteão ganha poderes divinos diversos por 2 rodadas, ele só pode usar esta habilidade novamente depois de 4 rodadas

Modelo hades: as correntes ganham um terceiro ataque e seu crítico se torna x3

Modelo Odin: A lança ganha mais dois projéteis

Modelo Ogum: Os caestus se tornam um grande escudo, recebendo 100 de rigidez e dobrando o CA pela rodada

Magma Joebilly

O homem do Oeste

Vida: 4.500

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 15
Carisma:
Ciências:
Ciências sociais:
Combate: 15
Conhecimento:
Crime: -30
Percepção: 10
Pilotagem: -30
Reflexo:
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 23m

Maggie: Uma alabarda estupidamente pesada que causa 8d20+25 de dano, crítico em 19, x4

Movimento: 11m

Ataques:

Sobrecarga de violência:
Magma Joebilly pode realizar duas ações por rodadas

Coice traiçoeiro:
Magma Joebilly realiza um ataque especial que causa 2d10 de dano e se o alvo falhar um teste de imortalidade+atletismo de dificuldade 20 fica atordoado perdendo 5 de CA

Controle de Magma: Magma Joebilly pode transformar pedra e terra em magma usando seu poder+utilização de poder, estes ataques especiais podem ser usados uma vez a cada 2 rodadas

Espirro de Magma: Magma Joebilly joga magma nos inimigos em uma área cônica de 5m a sua frente, causando 4d12+50 de dano

Meteoro de Magma: Magma Joebilly joga um grande pedregulho de magma em um alvo, causando 5d20+30 de dano

Rio de magma: Magma Joebilly cria um mar de magma a sua volta, por 3 rodadas quem estiver em cima dessa área recebe 5d20+10 de dano

Big Thomas

Ultra violência imparável

Vida: 15.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 10
Imortalidade: 20
Intelecto: -5
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 20

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 20
Movimento: 13m

Ataques:

Fúria implacável:
Big Thomas se torna mais poderoso quanto mais furioso está, seu dano base é 8d20+50 de dano, crítico x3, podendo dar dois ataques por rodada. Quando Big Thomas está com metade de sua vida ou menos ele passa a causar +8d de dano e seu crítico se torna x4, mas ele passa a atacar apenas uma vez por rodada

Brutamontes imperdoável:
Big Thomas pode uma vez a cada 2 rodadas somar seu atletismo no acerto de um ataque, esse ataque também soma +30 de dano se acertar

Objeto imparável:
Big Thomas começa uma corrida brutal, todos em seu caminho realizam um teste de velocidade+reflexo de dificuldade 20, se passarem são empurrados para o lado caindo no chão e recebendo 50 de dano, porém os que falharem são atropelados e recebem 250 de dano e quebram alguns ossos, recebendo +5d de dano para o resto do combate

FICHAS ADICIONAIS

Não menos importantes

As fichas adicionais são um recurso para facilitar a rotina do mestre, fichas de capangas sem nome, heróis menos relevantes, animais, civis e etc. Estas são fichas genéricas que podem ser adaptadas para se encaixar em qualquer situação, são fichas menos poderosas para serem combatidas ao longo de uma missão, podem ser um desafio extra ou uma canseira extra até o grande chefão.

Capangas

Uma pedra no sapato!

Vida: 30-300

Atributos:
Super força: 0-3
Super velocidade: 0-3
Imortalidade: 0-3
Intelecto: 0-3
Popularidade:0-3
Poder: 0-3

Invulnerabilidade (CA):10-15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 3
Atletismo: 3
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 3
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 3
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

Arma leve, pesada ou média, sem modificação

Movimento: 3m

Ataques:

Chamar reforço: O capanga chama reforços, trazendo 1d4 novos capangas sem habilidades para a luta

Jogo sujo: Quando a luta tem 3 ou mais capangas participando eles podem fazer um golpe em sinergia, agarrando um alvo com força+combate e causando +2d de dano

Braço direito do chefe

Esse sabe das coisas

Vida: 100-500

Atributos:
Super força: 3-6
Super velocidade: 3-6
Imortalidade: 3-6
Intelecto: 0-6
Popularidade: 0-6
Poder: 0-3

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 2
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 8

Arma leve, média ou pesada

Morfina

Movimento: 6m

Ataques:

Segundo em comando: O braço direito do chefe pode ordenar capangas a atacar, os capangas pela rodada recebem +5 de acerto

Livro em branco: O mestre pode selecionar 3 habilidades padrões ou um poder para o braço direito ter

Herói em formação

O melhor do top 50...000

Vida: 100-500

Atributos:
Super força: 2-5
Super velocidade: 2-5
Imortalidade: 2-5
Intelecto: 0-5
Popularidade: 0-5
Poder: 2-5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 7
Kit médico
3 sedativos

Movimento: 6m

Ataques:

Treinado para isso: O herói em formação tem 2 habilidades básicas e um poder à escolha do mestre

Protetor do povo: O herói em formação recebe uma reação extra se houverem civis por perto ou se estiver defendendo a lei

Civil comum

Absolutamente ordinário

Vida: 5

Atributos:
Super força: 0-1
Super velocidade: 0-1
Imortalidade: 0
Intelecto: 0-1
Popularidade: 0-1
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA):5
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 3

Movimento: 3m

Ataques:

Soco:
Um soco destreinado que causa 1 de dano

Animais

A fúria da natureza

Vida: 10-300

Atributos:
Super força: 1-6
Super velocidade: 1-6
Imortalidade: 1-6
Intelecto: 1-6
Popularidade: 1-6
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 5-15
Rigidez: 0-5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5-10
Conhecimento: 0
Crime: 5-10
Percepção: 5-10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5-10
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5-15

Movimento: 3-13m

Ataques:

Morder: Se for coerente com o animal escolhido, o animal tem uma mordida que causa 2d10 de dano +1d6 de sangramento por 2 rodadas

Pisotear: Se for coerente com o animal escolhido, o animal pode correr esmagando o que tiver pelo caminho, causando 3d12 de dano e se o alvo falhar um teste de velocidade+reflexo cai no chão e gasta a ação de movimento para se levantar

Veneno: Se for coerente com o animal escolhido, o animal cospe veneno, seu ataque passa a causar envenenamento que causa 1d10 de dano por 5 rodadas ou até usar antiveneno

Voador: Se for coerente com o animal escolhido, o animal voa, ganhando +5m de movimento

Garras afiadas: Se for coerente com o animal escolhido, o animal tem garras afiadas que causam 2d8 de dano +2d6 de dano de sangramento por 4 rodadas ou até usar um sedativo/morfina/kit médico

Força selvagem: Se for coerente com o animal escolhido, o animal tem músculos poderosos, seu ataque causa 2d20+5 de dano

Cauda: Se for coerente com o animal escolhido, o animal pode realizar um ataque adicional com sua cauda que causa 1d6 de dano

Agarrar: Se for coerente com o animal escolhido, o animal pode realizar um teste de força+atletismo contra um alvo, se o animal vencer ele começa a sufocar o alvo, para cada ponto em imortalidade do alvo o animal leva mais uma rodada para o desmaiar

FICHA

CIVILFRENIA

INTRODUÇÃO

Existe um mundo além dos heróis!

E essas histórias merecem ser contadas!

Civilfrenia é uma expansão do sistema base do universo de Herofrenia, focando no lado investigativo e histórias onde o super de super heroísmo fica para escanteio. Civilfrenia é o sistema para aqueles que desejam contar histórias de mistério no universo heróico.

Como sempre, Civilfrenia é um RPG de mesa, um jogo de interpretação de papéis em que o objetivo é criar e contar histórias com amigos, o foco de Civilfrenia sempre deve ser a diversão de todos!

Essa expansão abordará novas mecânicas em um sistema completamente novo do heroverso, encontre respostas e desvende os segredos da herofrenia...

O PEREIRA PRECISA DE AJUDA!

Nosso melhor amigo investigador, Pereira, precisa da ajuda de quem puder para desvendar os mistérios que rodeiam a origem meta-humana, os segredos das empresas e os artefatos amaldiçoados, enquanto houver um mistério haverá um investigador, e é aí que você entra!

Em Civilfrenia os jogadores assumem o papel de investigadores nada heróicos para desvendar um mistério, o foco desta vez é na resolução de enigmas e a entrega de justiça àqueles que não são tocados pelo heroísmo tradicional! Nesse mundo todos podem fazer a diferença, mesmo os civis!

QUAL O PROPÓSITO?

A diversão!

Sempre deve haver respeito entre os jogadores e o mestre, independente da temática ou história, os jogadores vem em primeiro lugar, ninguém deve se sentir desconfortável ao jogar Civilfrenia, o único propósito deste livro é a diversão de todos que o utilizarem. Um RPG de mesa começa e termina no respeito e limite do próximo.

Como sempre, esse é um livro base para contar a **SUA** história, rasgue, destrua, mude e profane quantas páginas desejar para encaixar em suas ideias, mistérios e diversão em geral da mesa, a única regra é sempre a diversão!

Porém lembre-se:

NÃO SEJA BABACA!

Termos básicos

Mestre: O narrador da história

Jogadores: Todos que participam além do mestre

Sessão: Uma jogatina de Civilfrenia

Cena: Um momento dentro de uma sessão

Rodada: Um giro completo por todos participantes de uma cena

Turno: A vez de um personagem agir em uma cena

D20: O dado de 20 faces

DT: Dificuldade do Teste

CA: Classe de Armadura ou Vulnerabilidade

Psique: O número de dados que se rola em um teste

Interpessoal: O valor que deve ser somado a um teste

O que precisa?

Para uma jogatina de Civilfrenia é recomendado o uso de papéis e canetas, além de alguns dados diversos, mais comumente usado o dado de 20 faces, o D20. Além desses materiais é necessário possuir amigos para jogar Civilfrenia, de preferência amigos dos bons!

Com isso em mente podemos falar sobre

CIVILFRENIAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA !!!

Por quê a Civilfrenia?

Todos desejam respostas, ninguém morre calado, quando a justiça é falha os justiceiros nascem, quando o heroísmo falha, civis tomam por conta própria a responsabilidade de desvendar a verdade por trás das empresas de super heróis e sua origem. Existem aqueles que chamam a herofrenia de um cataclisma, e existem aqueles que chamam a herofrenia de um plano comercial extremamente bem sucedido.

Heroverso

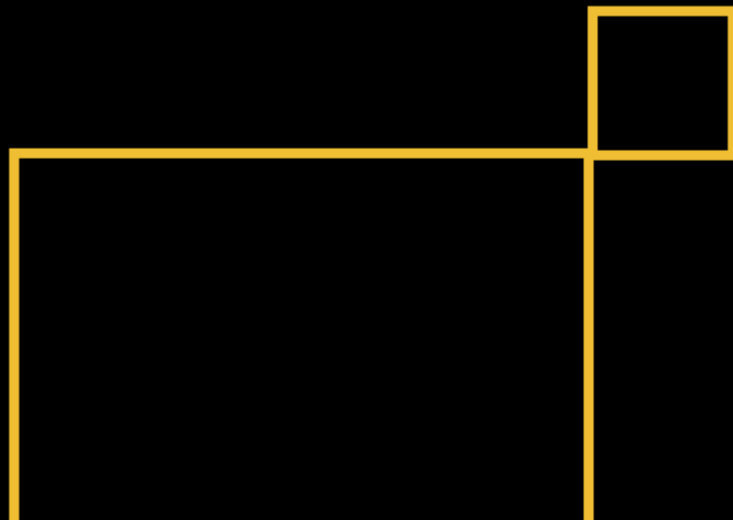
Onde histórias acontecem

O heroverso é um ecossistema plural que engloba a realidade discutida neste livro, todas as histórias se conectam em algum momento, neste capítulo iremos abordar algumas dessas histórias e seus atravessamentos.

Código da máscara

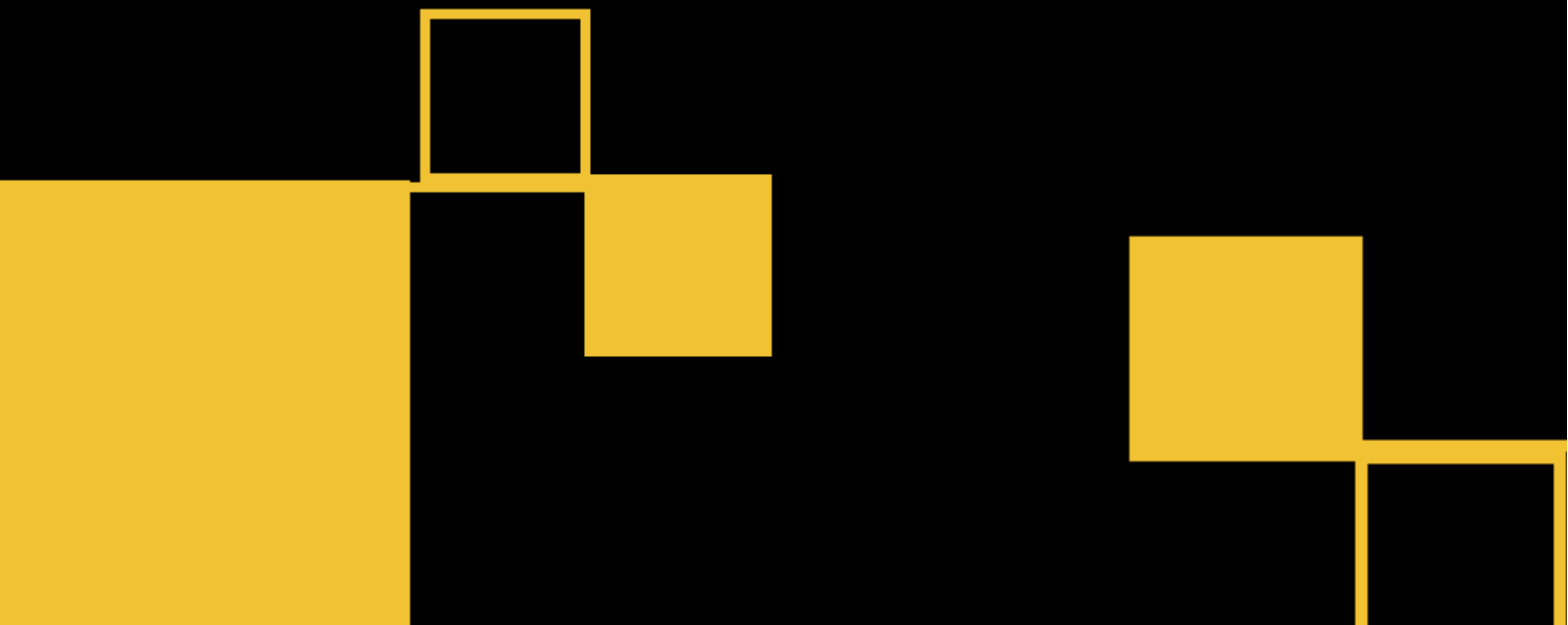
O código da máscara se refere a um acordo não falado entre as empresas de heróis e a polícia, se trata de uma série de regras que os civis devem seguir para não interferir no trabalho dos heróis, apesar de muitos questionarem a veracidade deste acordo. O código da máscara para muitos é como um aviso, uma forma das empresas deixarem claro que seus assuntos não interessam a ninguém, uma forma de ameaçar aqueles que buscam verdades feias por trás dos vigilantes mascarados, todos que começam a encontrar a verdade são considerados infratores da máscara e são caçados pelas empresas de heróis, geralmente ocasionando no desaparecimento do investigador. Investigadores devem ter certeza que estão cobrindo seus rastros, ou que não estejam metendo o nariz onde não são chamados, ferir a máscara é um risco tremendo para qualquer civil comum, já foram relatados pela boca pequena até o aparecimento de **Gladiadores** para executar ass ordens da máscara. A máscara diz respeito a classe dominante do planeta, os poucos que detém muito, os interesses da máscara como uma classe se alinham como uma forma de classe nova de super burgueses, ferir a máscara seria atacar diretamente essa burguesia.

Gladiadores

Os Gladiadores são uma espécie de exército pessoal dos empresários da máscara, um gladiador tem a força equivalente a um super herói no top 5 do mundo, mesmo os heróis mais poderosos como Combo teriam problemas para lidar com um. Gladiadores são a última linha de defesa dos poderosos de verdade nesse mundo, uma prova que os super poderes não alcançam o poder verdadeiro, o poder do capital.

Trauma Response

O time especial da Health&Care, o trauma response é uma força militarizada que se especializa na extração de clientes importantes, o trauma response é uma força a ser levada em conta em qualquer situação envolvendo os mais poderosos, alguns argumentam que esse pequeno exército médico pode medir forças com os super heróis, outros dizem que gladiadores são enviados nos planos mais caros da health&Care, de qualquer modo o trauma response têm presas afiadíssimas.

Bureau de investigações Oníricas

O Bureau de investigações oníricas é um time de investigadores paranormais que atua pelas sombras, a equipe é comandada pela senhora onírica, uma mulher muito bem versada nas vielas de Setealém, o bureau atua nos casos que a polícia não pode lidar, eles são uma equipe de investigação e extermínio paranormal, sua base é dentro de um túnel de metrô no Rio de Janeiro.

A teoria das janelas partidas

Nos anos 40 o planeta viveu uma corrida meta-humana, diversos países buscavam um novo avanço tecnológico que traria à humanidade mais próxima do divino, a humanidade buscava uma forma de tornar-se Deus, foi então quando as janelas se partiram, em 1944 uma explosão nuclear ocorreu no Mato Grosso, dando origem aos primeiros meta-humanos, o Brasil havia ganhado a corrida. Desde então os super habilitados nasceram ao redor do mundo, alguns teorizam que o evento alterou a genética de todos no planeta, criando a radiação H, ou a super radiação. Alguns apontam para a empresa Health&care como essa vencedora, outros apontam a ela como o início do fim, uma super empresa dona de conglomerados que controla o mundo por trás dos panos, uma empresa capaz de sumir com uma civilização inteira, uma empresa para dominar a própria Atlas.

Health&care

Uma empresa farmacêutica com origem nos meados de 1800, desde sua origem vem crescendo exponencialmente, possivelmente tendo criado o próximo passo na evolução humana, a Healthcare tem ligações com os cabeças de várias empresas, como seu vínculo com Hamilton da Atlas, neto de um dos principais acionistas da empresa.

Herofrenia

O estado de loucura dos meta-humanos, alguns teorizam como uma espécie de sobrecarga de radiação H em um corpo, outros teorizam que a herofrenia foi criada pelas próprias empresas de heróis, uma espécie de problema que apenas elas teriam a solução, um remédio que seria vendido a custa de inúmeras vidas inocentes.

A feira heróica

Realizada anualmente a feira heróica serve como umk display das empresas para o mundo, contratos são assinados e compras e transações de heróis são realizadas. Além do papel público a feira heróica também funciona como um tribunal heróico, no centro da feira reside uma cúpula com representantes de todas as empresas, onde é decidido o destino de diversos meta-humanos.

Teorias de Murasakibara Nakamoto

Murasakibara Nakamoto, ou Homijo, começou a investigar a verdade sobre as empresas após entrar e se filiar a Atlas, com sua vasta lista de contatos ele pôde fazer conexões inesperadas, podendo criar diversas teorias por conta própria.

Janelas partidas:

Origem meta-humana, corrida meta humana dos anos 44, apesar do Sr.Tempo dizer que usou seu primeiro poder em 41, uma explosão cogumelo azul no Mato Grosso, assim "começou" a magia e rituais também?

Magia do sr tempo:

Nem a Syndra reconhece o jeito que ele usa magia, esses símbolos são muito diferentes (mais complexos?) dos outros magos/feiticeiros. Ele não pode ver o futuro constantemente, também ou precisa escolher ver o futuro ou não consegue ver o nosso futuro, ele se surpreendeu ao ver a katana amaldiçoada de Kazuki e sobre os poderes do Rick.

Sr tempo:

Diz ter 100 anos, tem 90 cronologicamente, diz que suas magias afetam a realidade muito, mentiroso do caralho e tá escondendo o jogo, falou como a ganância humana criou os meta humanos, sabe da corrida

Artefatos amaldiçoados:

Pelo diabo? Talvez não, ou sim. Parece mais sobre intenções. Talvez não tenha relação com o diabo e rituais, o Monte Carlo sabe sobre artefatos amaldiçoados mas não sabia sobre o diabo

Health&care:

A dona dos aglomerados de empresas, tá aí desde o final de 1800, definitivamente está relacionada a corrida meta-humana, tem muitas ligações com manipulação e esconder a verdade. Tem guardas de força equivalente ao top 5, pode estar mais profundamente associada a empresas. Se não me engano o avô do Hamilton também tava enfiado até as bolas nisso, parece que ele só herdou esse propósito, Hamilton faz parte dela ou a usa? Ta cheia de merda

Magia:

Alterações (espontâneas?) na realidade, pessoas que têm esse acesso só usam esses caminhos já prontos

Poderes:

Depois das janelas partirem todos (ou ao menos alguns) possuem radiação H agora, um mutação genética que permite a utilização de poderes, se a teoria estiver certa todos têm potencialmente poderes, apenas tem a radiação dormente. Talvez o mercado de herofedrina seja mais complexo, envolvendo a ideia de criar novos meta humanos, acordando essa radiação dormente

Herofrenia:

O estado de loucura (por excesso de radiação?) dos meta humanos, parece espontâneo, diferente de humanos comuns, uma condição degenerativa rápida(?) Origem desconhecida, provavelmente as empresas ativamente induzem a herofrenia em casos. Algum motivo mais profundo do que só ganância e manipulação?

A ganância humana e o afastamento com Deus:

Mais de uma vez a origem meta humana é relacionada a "ganância humana" e relacionado com perder uma inocência, uma forma de corrupção, um atentado contra a natureza. Houve um preço na origem meta humana (e mágica). A transformação parece ter sido permanente, talvez as maldições e magia sejam uma resposta natural à ganância humana, um ecossistema que se auto regulou quando os humanos se afastaram de seu criador. O que aconteceu? Nós (há um duplo sentido nisso). Se houve uma resposta a essa "natureza" nova, haveriam outras a outros avanços? Quais seriam as consequências então de uma transformação multidimensional?

Conglomerados:

Hamilton (e health&care?) usam uma porrada de empresas falsas para fazer o que precisa, mas sempre há uma forma de rastrear, tenho anotado todas que pude, também deve checar de onde vem o dinheiro que hamilton envia, checar transações, algum fator comum há de existir

Radiante:

Qual é a do radiante? Ele sabe de coisa... demais, investigar, da mesma forma que Hydro. Tem um clubinho com Combo e outras heróis

Ganância:

Parece ser a palavra chave

Locomotiva:

Não enlouqueceu nem fodendo, tem um filho por aí também, talvez saibam de algo, ele sabia

O crime organizado

Apesar de desonesto, o mundo criminoso é incrivelmente organizado, do criminoso de rua até os de terno sentados por trás das empresas, todos sabem as regras do jogo, todos sabem seus territórios e onde podem ou não pisar. O mundo do crime possui algumas facções centrais, **A Família** de Magma Joebilly que atua no norte das américas e na Ultraferrovia, **Os Neuromaníacos** de Sebastião Cop-IV, que atuam na Ultraferrovia e américa latina e **A Guarnição** de Poppa Russk, que atua no Brasil. Outros grupos vilanescos existem ao redor do mundo, como o **Exército da liberdade** da Ásia ou os **Revolucionários** da Europa, porém são menos influentes no meio heróico, alguns teorizam que as 3 grandes facções são financiadas por empresas, estimulando o conflito com intenção de lucrar por cima das casualidades.

A Família:

A família é uma forma de máfia mais clássica, o grupo de Magma Joebilly tem como seu principal trabalho o tráfico de armas, drogas, a dominação territorial e a venda de segurança, seu trabalho mais lucrativo são seus pontos de venda de herogumelos na Ultraferrovia

Os Neuromaníacos:

O grupo de Sebastião Cop-IV se especializa em assaltos e crimes virtuais, roubo de contas de banco, venda de informações, manipulação de espaços virtuais e até assassinatos políticos

A Guarnição:

A Guarnição se especializa em domínio territorial, sendo o maior grupo criminoso, apesar de não ser o mais poderoso. A Guarnição realiza qualquer tipo de trabalho, segurança, ameaças, assaltos, o que o dinheiro mandar. Durante a feira heróica A guarnição realizou um ataque junto de Demitrius Wesley Johnson

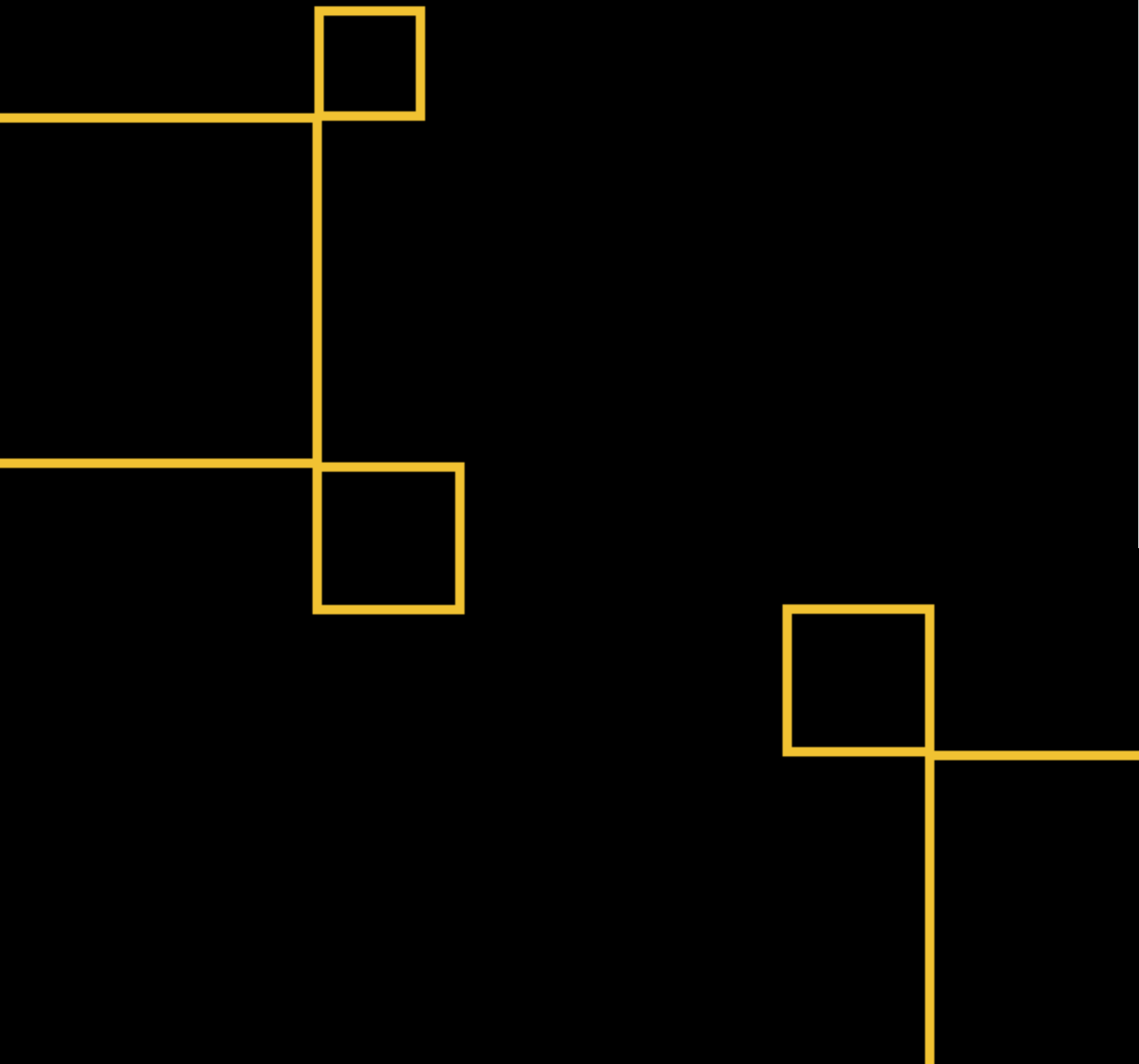
Exército da liberdade:

O grupo asiático é considerado um grupo vilanesco pelos países em que atua, apesar de popularmente ser conhecido como uma forma de luta contra a repressão de classes em países corruptos. A vilania é um título que pode ser aplicado de forma muito subjetiva, tendenciando facilmente a visão sobre um indivíduo ou grupo.

Os Revolucionários:

O grupo comandado por Demitrius Wesley Johnson confronta abertamente as empresas de super heróis e incentiva a ruptura com o código da máscara.

Os seguidores do segredo

Os seguidores do segredo são uma aliança formada por meta-humanos que buscam as verdades escondidas da realidade, eles seguem o homem por trás da máscara, assim como o Afiliado da ovelha, em busca de todos os segredos do universo. Os seguidores buscam a verdade, o maior segredo de todos, a maior história. O grupo busca a verdade sobre a origem dos artefatos amaldiçoados, a verdade sobre o ano perdido e a origem dos meta-humanos, eles buscam o que se esconde. Os seguidores do segredo formularam a Teoria de Wesley e a Teoria dos pontos intercessores.

Vox populi

O Vox populi, ou voz do povo, é um grupo organizado da américa latina de vigilantismo civil. Os Vox populi nasceram durante a guerra do Paraguai, pelas forças que se opuseram ao chamado da guerra, unindo forças humanas e meta-humanas pela liberdade do povo. A voz do povo é ouvida onde os heróis não enxergam, quando o sistema esquece seu povo os Vox populi estão lá, quando há necessidade há quem queira ajudar.

Em 1985 a voz do povo se mostrou ativa durante a **revolta da máscara**, uma série de protestos contra a implementação de meta-humanos no governo ditatorial brasileiro, as manifestações tomaram forma a partir da revolta do povo com a opressão militar, durante essa revolta foram assinados novos acordos de não interferência dos meta-humanos em medidas políticas humanas.

Tabula Rasa

A Tabula rasa é a reunião dos maiores magos do planeta, composta por Houdini, Sr. Tempo, Afiliado da ovelha, Vinushka, Panela e Viktor Vaughn Dumile. A Tabula rasa se reúne para definir o futuro da humanidade, o grupo trata de crises sobre a realidade, guiando o universo para um caminho linear, reunindo os maiores magos de cada área, incluindo o conhecimento do Diabo do Panela. A Tabula rasa cuida da vida civil por debaixo dos panos, guiando gentilmente o curso da humanidade com uma mão invisível. A Tabula rasa tem conhecimento sobre as janelas partidas e a origem da magia, assim como a teoria dos pontos intercessores.

Motorcity Blues

O blues da cidade quer dizer a melancolia causada onde o heroísmo não toca, onde dias melhores existiram, o blues da saudade de uma época melhor, o sonho que um dia os heróis lembrarão de você. Onde o heroísmo falha, o blues existe, onde a humanidade assume seu papel emancipado das grandes empresas. O blues é a saudade do que se ama, a espera do Retorno é a filosofia heróica da saudade do que se foi. A expressão Motorcity Blues surgiu em Detroit, onde a população mais pobre passou pela perda de diversos heróis em um ano trágico.

A festa inferno, os hardcore e as flores do pai

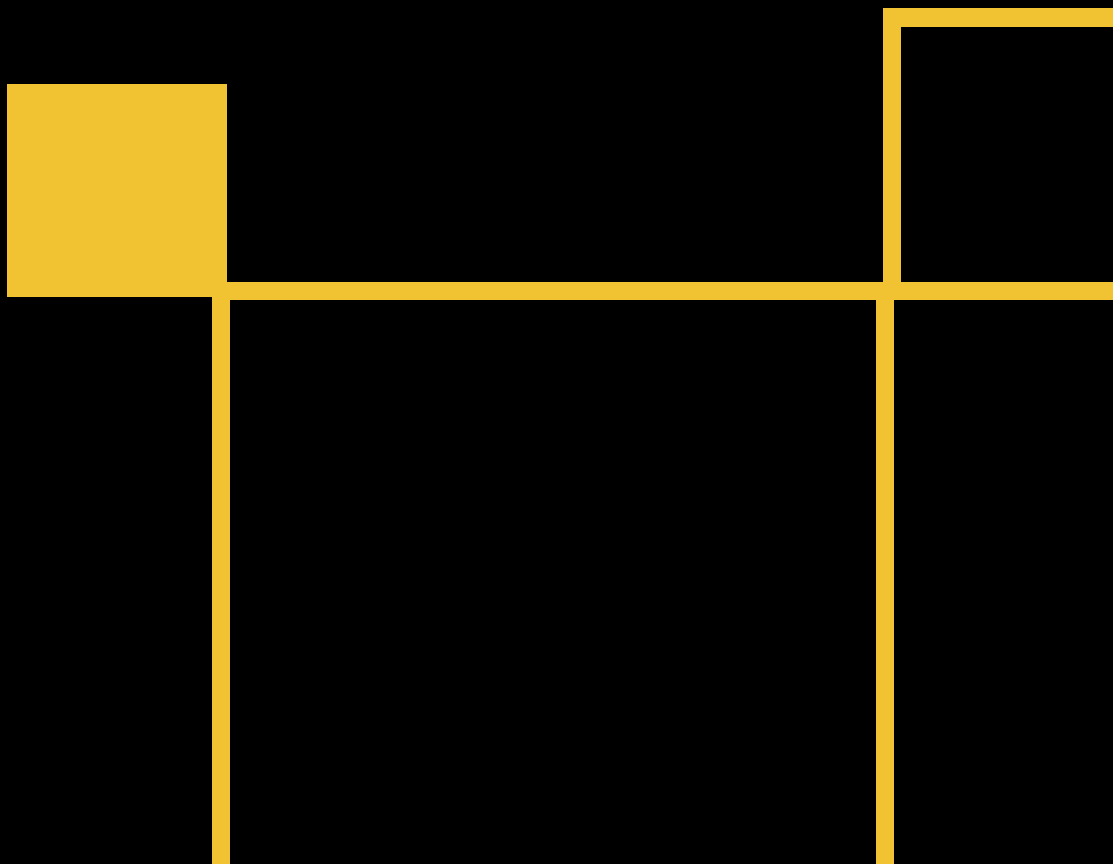
A festa inferno é um evento que ocorre de tempos em tempos em lugares diferentes, uma festa regada a drogas, sexo e atividade paranormal. Durante a festa inferno a própria membrana da realidade se afina e Setealém se conecta com o mundo material, contratos com o Diabo são assinados, meta-humanos se reproduzem e os hardcore se encontram com as flores do pai.

Os hardcore são uma subcultura pós-punk, pós-moderna, pós-humana, sua subcultura nasceu com a música elétrica sintética, uma forma de música eletrônica senoidal anedótica criada por Guillermo Milliano. Os hardcore tem uma filosofia sobre amor, intensidade e ondas vibracionais totalmente transcendentais, as festas hardcore sempre são repletas de drogas, amor genuino, sexo suado, música vibracional e drogas, muitas drogas.

As flores do pai são um culto de sexo organizado pelo seu pastor e pai John Arne Riise, o culto prega a liberdade sexual e espiritual de seus seguidores, além do amor ao pai.

Bangu O,
“O Tártaro”

Bangu o é a maior prisão de segurança máxima do mundo, é onde residem os maiores vilões do mundo quando são presos, a penitenciária reside no Rio de Janeiro, na cidade penitenciária de Bangu. Após a era de ouro Bangu o foi fundada, uma cidade inteira que contempla a penitenciária, a cidade foi evacuada durante a construção do presídio, dando espaço a mais alta segurança do mundo, a cidade passou a ser conhecida como “O Tártaro”.

A cidade inteira é uma prisão, guardando em seu coração Bangu o em si. Quem entra em Bangu o não sai mais.

Teorias do Pereira

O investigador gatuno tem muitas teorias promissoras sobre a realidade em que vive, apesar da certeza não ser sua melhor amiga.

Sobre a origem meta-humana:

* Vai além da ciência, a cobiça humana toma forma.

* Quando as janelas se partiram, a natureza tentou balancear as coisas.

* Quanto maior sua ligação com a Meta-humanidade, mais a natureza te renega.

* Alguns Meta-humanos parecem ter uma origem diferente. Foram fabricados.

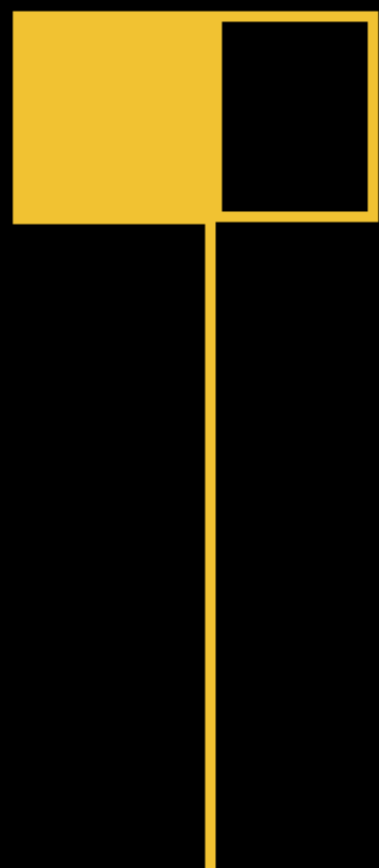
As empresas:

* Fato: registros da Atlas datam de cerca de 3 décadas antes da sua criação, inclusive antes das janelas se partirem.

* Tudo não passa de um grande conglomerado da Heath&Care, e não se trata do ramo de heróis.

* A Health&Care se interessa fortemente pela instabilidade psicológica dos heróis.

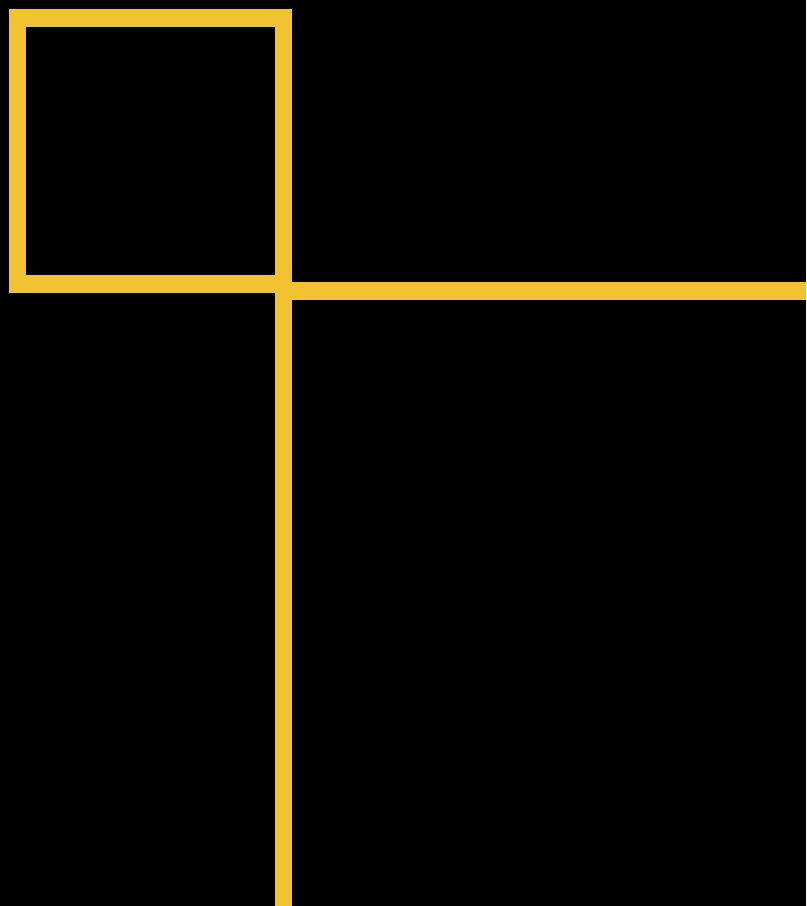
Sobre o mundo:

* Alguns objetos fogem a compreensão mesmo antes da origem meta-humana. Talvez nem tudo tenha explicação.

O corpo de Cristo

O corpo do primeiro santo foi repartido através das realidades, partes do corpo de Cristo são encontrados através do tempo e das realidades, repartido através do multiverso. Cada parte possui um poder paranormal imenso e um potencial amaldiçoado sem igual.

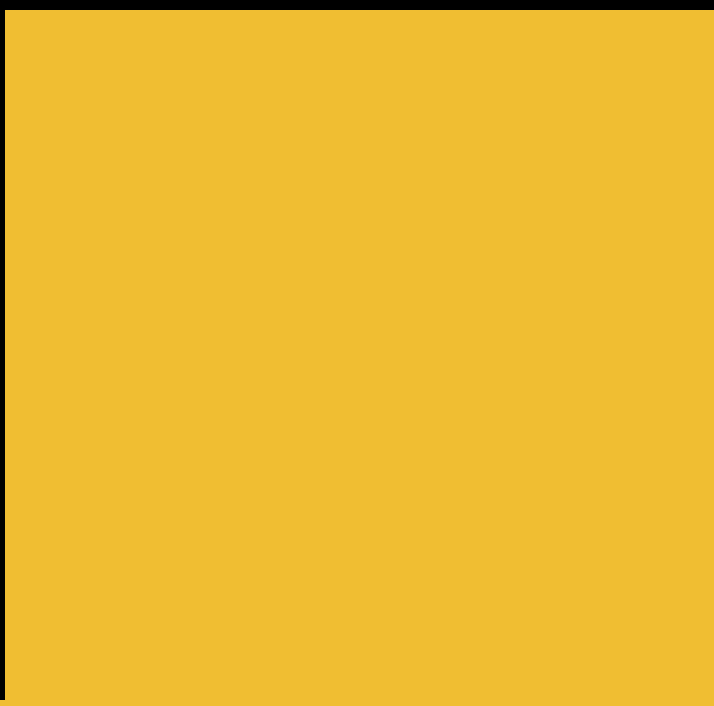
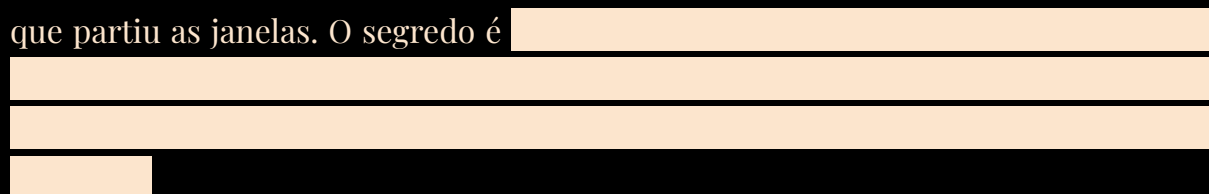
A teoria dos pontos intercessores

Os seguidores do segredo formularam uma teoria sobre o ano perdido, analisando a posição coordenada dos artefatos amaldiçoados é possível traçar um mapa do que foi perdido, alinhando a localização das partes de cristo através do multiverso pode-se traçar uma rota até o ano perdido, o centro das interseções. A tabuleta de pedra encontrada na Lituânia ensinava como encontrar Carcosa, o ano perdido.

Na ultraferrovia existem postos de extração de data antiga, existe um buraco na realidade que cerca o último vagão da ferrovia, esse buraco de 7mm absorve conhecimento e corrompe ondas, com o equipamento, conhecimento e intenções certas é capaz de se captar data corrompida, deslumbres do futuro e o que não deveria existir. A Atlas é a pioneira na extração de dados corrompidos, mantendo seu monopólio no vagão.

A ganância e o afastamento de Deus

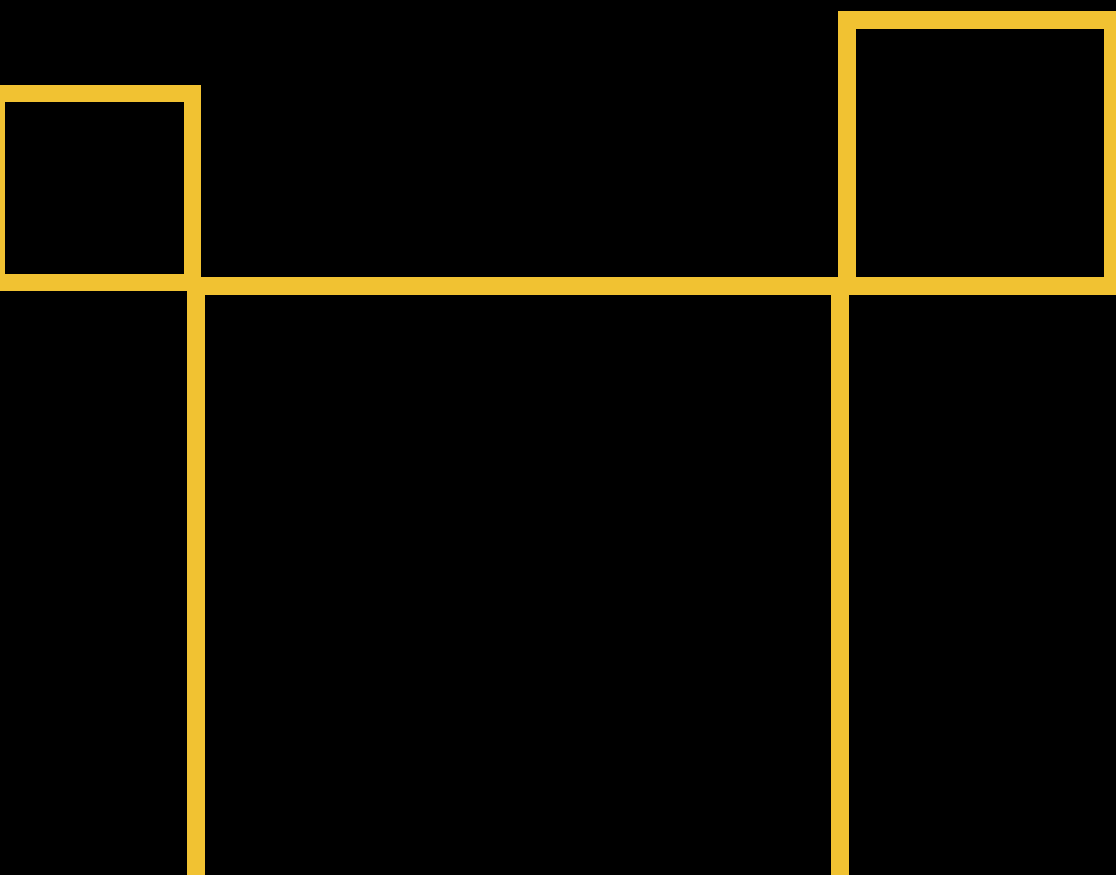
A ganância humana resultou no afastamento do divino, em uma era Deus e a humanidade andavam juntos, porém a ganância apodreceu a humanidade, afastando-a de Deus, gerando o ano que não aconteceu, o ano perdido. A origem meta-humana traiu os planos do Altíssimo, separando a realidade do divino, criando maldições, torcendo e quebrando a realidade, destruindo o futuro e alterando o passado, criando o ano que não existiu, o local impossível, as janelas partidas.

O ano perdido

O ano perdido foi a consequência da humanidade se afastar de Deus, um ano em que nada aconteceu, um ano impossível que se desprendeu da linha do tempo, um local inalcançável. O ano perdido está fora da realidade, é um local que só pode ser encontrado a partir do impossível. No ano perdido todas as respostas residem, toda a realidade está perdida, no ano perdido existe o segredo, o segredo tão sombrio que teve de ser apagado, o segredo que afastou a humanidade de Deus, o segredo que partiu as janelas. O segredo é

A magia e as maldições

Após as janelas se partirem distorções na realidade se propagaram através da linha temporal, distorções que podem ser sentidas por pessoas com o conhecimento especial e o tato do sexto sentido, a intuição. Pessoas com essa capacidade podem usar estas distorções naturais da realidade para realizar feitos mágicos, mudanças impossíveis da realidade que têm sua probabilidade aumentadas por uma distorção do universo.

Maldições e o Diabo

Além das distorções no universo, as janelas partidas também causaram o afastamento do divino, a quebra das janelas trouxe com si o despertar das forças do universo, maldições começaram a existir, o Diabo começou a atuar, o divino acordou ao redor do mundo e na história. A crença tem poder, acreditar pode tornar histórias em realidade, acreditar na maldição de algo pode trazer essa maldição para a realidade, da mesma forma que as distorções da realidade trazem a magia elas também incitam a realidade ideal humana, crer em algo faz este algo se tornar real, como maldições, bênçãos e o Diabo.

Personagens relevantes

Pereira:

Um homem meio gato que está determinado a descobrir os mistérios do heroverso, ele junto de Demitrius Wesley Johnson são a cabeça da Civilfrenia

Demitrius Wesley Johnson (Roland Olivier):

O ex herói amnésico se juntou ao Pereira depois de sua vingança contra o vilão Brainwave, Demitrius é o único da equipe que possui poderes

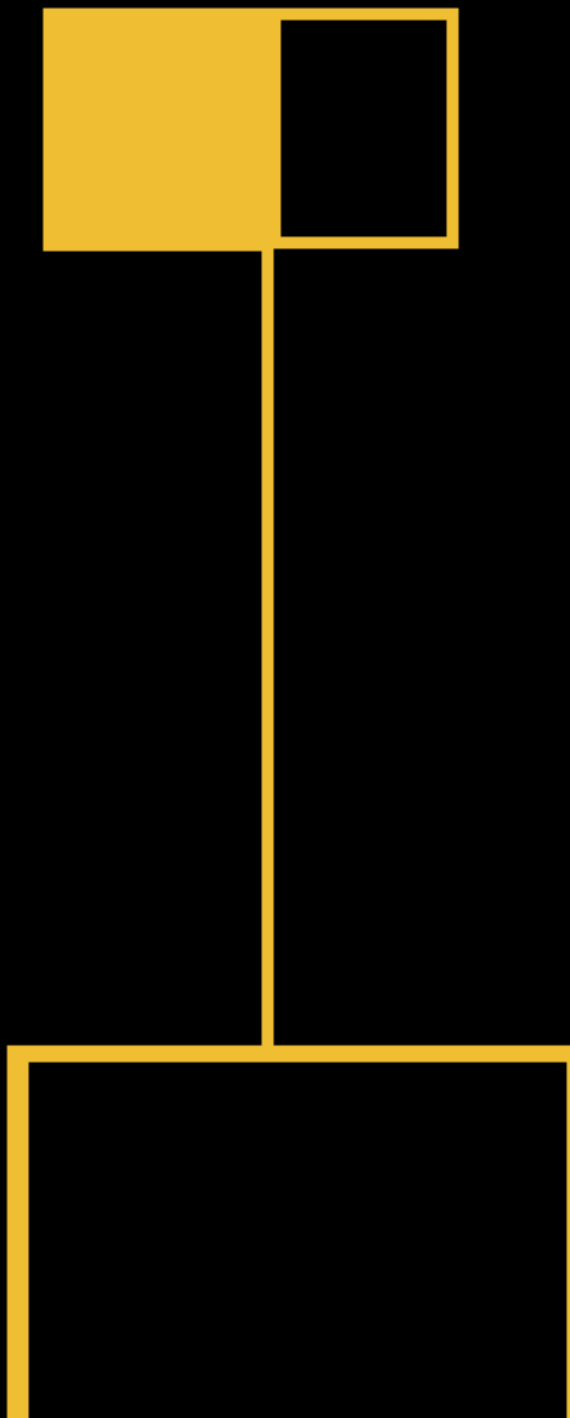
Murasakibara Nakamoto:

Murasakibara era conhecido como homijo antes de começar sua jornada de vilania em busca de respostas, alguns dizem que ele ainda tem um bom coração

Radiante:

Radiante já foi a cara do heroísmo, hoje em dia o herói aposentado busca fazer justiça de outras formas

A comissão da paz libertadora

A atuação heróica na Ásia funciona de forma diferente, apesar da Fundação Kuroki do japão, a atuação heróica é regulada pelo Estado, na China existe a Comissão da paz libertadora, um órgão estatal que classifica, comanda e controla os meta-humanos. Sem uma licença oficial os supers são considerados vigilantes e sofrem represália do governo.

A dinastia Nobunaga

A família japonesa Nobunaga é uma dinastia com séculos de existência, seu poder se estende desde poder político e seleção de deputados, até a manipulação do exército japonês. A família Nobunaga deu fim à Yakuza original e em seu lugar dominou as ruas das metrópoles. A família é dona de indústrias farmacêuticas, bélicas e de saúde, qualquer coisa consumida no Japão tem um dedo da família Nobunaga. A dinastia herdou o tesouro do país, a gigante farmacêutica 健康と幸福 (A indústria da saúde e felicidade), que futuramente se tornou a primeira empresa de super heróis da Ásia.

Os VIPs

Os VIPs são membros especialmente importantes da nova burguesia heróica, são compostos das pessoas mais influentes do mundo, assim como as mais ricas. Eles são:

Jaser Bragança (CEO da Coração Verde-Amarelo)
Samanta Wilkens (CEO da Love Mark)
Wilhelm Walker (CEO da Heroes n' Champions)
Hideyoshi Nobunaga (Patriarca da familia Nobunaga)
Odin Lake (CEO das industrias Torque)
Marcelo Leão (CEO da Companhia de Heróis)
Jakub Polminsk (Ex agente de heróis)
Hamilton Coelho (Diretor de marketing da Atlas)
Henrique Paiva Gomes (CEO da Atlas)
César Andrade (CEO da Health&Care)

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Criando um investigador

Neste capítulo iremos apresentar o novo sistema do heroverso, dando as ferramentas para você criar seus personagens!

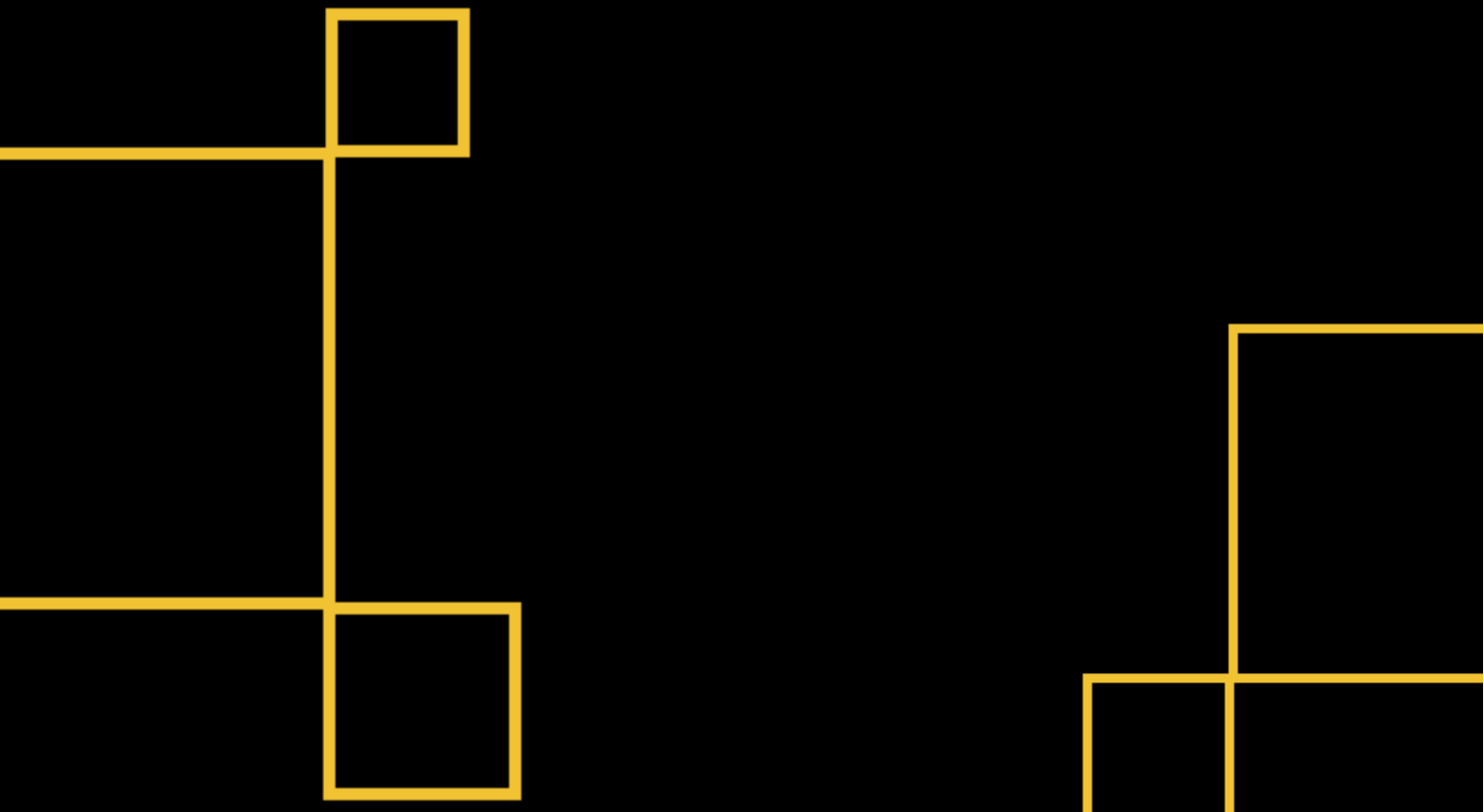
FUNDAMENTOS

Vida: 20 PV

Interpessoal: 20

Movimento: 3m

Psique: 5

Carga: 5

Em seguida distribua seus pontos de psique

Abertura à experiência:

O quão disposto você é a aprender e aceitar novas experiências, está associado a uma maior percepção do mundo a volta, uma compreensão mais veloz, também funciona como sua destreza manual e sua mira.

Agradabilidade:

Trata-se de quão agradável você é para outras pessoas, o quão facilmente você pode se adaptar em situações sociais, também se refere a sua capacidade de contar e perceber mentiras, são suas habilidades sociais e seu intelecto acadêmico..

Conscienciosidade:

Se trata de quanta consciência você tem sobre si mesmo, sua capacidade de compreender onde se encaixa na sociedade, sua habilidade de olhar para dentro de si mesmo, além de sua habilidade de criar fantasias em sua mente, criar personas idealizando seus atributos naturais, é sua capacidade de imaginação e criatividade.

Extroversão:

O quão hábil você é em se relacionar com outros indivíduos, sua capacidade de se expressar, sua habilidade social no sentido de auto expressão e suas habilidades físicas, seu poder sobre sua própria expressão.

Neuroticismo:

Se trata de sua habilidade de lidar com estresse, sua capacidade de se conectar com as partes mais subjetivas de sua própria mente, sua capacidade de conectar-se com o que não está ali, sua capacidade criativa de lidar com problemas.

Distribua seus pontos de interpessoal

Até o limite de 5!

Interpessoais rolados com abertura à experiência:

Gestalt, Operações funcionais, Psicomotricidade

Interpessoais rolados com agradabilidade:

Almanaque, Neuroplasticidade, Psicodrama

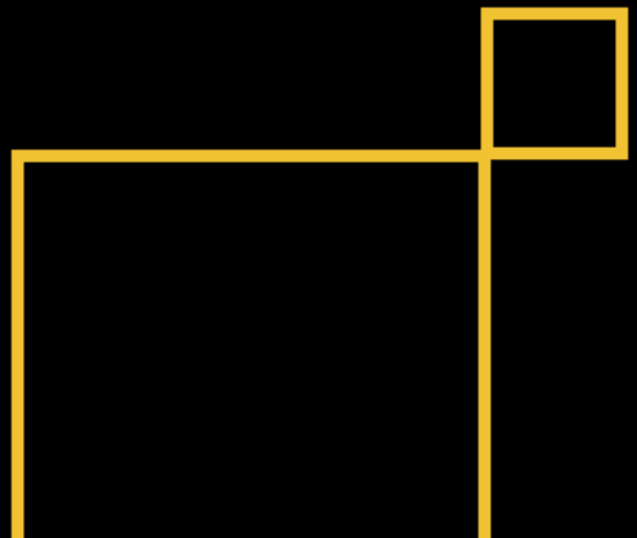
Interpessoais rolados com conscienciosidade:

Autocepção, Introspecto, Persona

Interpessoais rolados com extroversão:

Conjuntura, Parkour, Psicossexualidade

Interpessoais rolados com neuroticismo:

Complexo interno, Sistema límbico, Zeitgeist

Almanaque: Lembre do que leu, memorize cada parte do que vê, comprima arquivos mentais, traga a tona memórias, comum entre leitores, professores e acadêmicos

Autocepção: Veja o que tem de errado, entenda seu lugar no mundo, projete seu interior no mundo a fora, imponha-se, entenda como os outros te enxergam, comum entre celebridades, policiais e ditadores

Complexo interno: Traumatize eles, entenda o que há de ruim nos outros, veja o diabo no ombro e faça amor com ele, compreenda porque o crime ocorre, comum entre criminosos, advogados e gangsters

Conjuntura: Dobre o mundo a sua frente, bata de frente contra paredes, resista a dor, deixe seu corpo falar, comum entre lutadores, soldados e fãs de tatuagem

Gestalt: Interprete o mundo a sua volta, veja o que escapa os olhos dos outros, sinta a realidade em sua magnitude, comum entre analistas, detetives e artistas

Introspecto: Analise seu interior, entenda o que está passando dentro de si, mantenha-se centrado, não seja abalado por nada, veja o que tem dentro da sua cabeça, comum entre escritores, pessoas criativas e terapeutas

Neuroplasticidade: Se adapte, se reconstrua, sobreviva a realidade a sua volta, reconstrua pontes neurais antigas, reformule ideias, comum entre escritores, professores e fãs de quiz

Operações funcionais: Interaja com o mundo, utilize a destreza manual, faça as máquinas funcionarem, use seus dedos, formule o mundo na ponta de seus dedos, crie com suas mãos, abra portas, comum entre ladrões, escrivãos e relojoeiros

Parkour: Expresse sua individualidade através de seu corpo, revolucione a dança, crie movimentos fluidos, entenda o funcionamento de tudo que se move, traga vida ao movimento, comum entre alpinistas, viciados em adrenalina e dançarinos

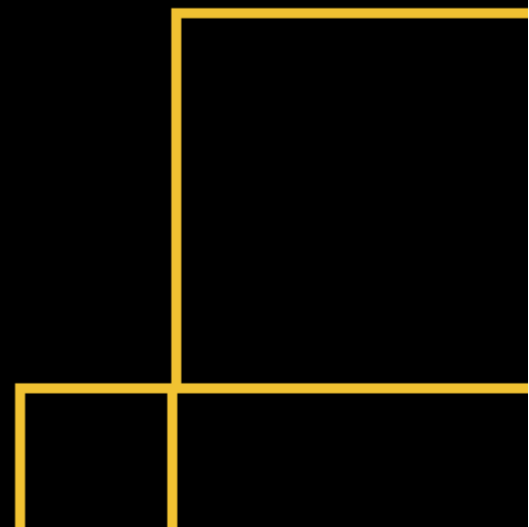
Persona: Idealize, veja sonhos, abrace um mundo perfeito, aplique a lei, enxergue a bondade nas pessoas, atualize seu contato com o divino, comum entre sonhadores, pintores e religiosos

Psicodrama: Analise o passado, sinta as emoções das pessoas, reviva sugestões, crie a fantasia para cobrir lacunas, ocupe a mente com fantasia, comum entre atores, psicólogos e pessoas criativas

Psicomotricidade: Não deixe nada escapar, abrace os menores detalhes de forma veloz, analise-os, comum entre atletas, analistas do comportamento e interrogadores

Psicossexualidade: Sinta outros corpos, deixe-se tomar conta e sinta o fervor das ruas, devore drogas e saboreie o desejo, abrace o inconsciente e deixe a imaginação fluir, comum entre pessoas intensas, românticos e apaixonados

Sistema límbico: Sinta o que não está por perto, tenha arrepios, ouça os sussurros de setealém, conecte-se ao paranormal, chore as lágrimas de outras pessoas, viva a empatia, comum entre artistas, mágicos e charlatões

Zeitgeist: Conecte-se ao momento, deixe a cidade falar através de você, lembre-se do que esqueceu, veja tendências, se conecte ao povo, perceba os movimentos da massa, comum entre políticos, ativistas e moradores de rua

ANTECEDENTES

O que te faz você

Antecedentes são a base do seu personagem, parte do que faz ele especial, os antecedentes são a história que seu personagem tem, sua origem. Antecedentes cedem bônus e habilidades, são os atributos que seu personagem herdou durante a vida.

Antecedentes próprios podem ser criados com auxílio do mestre, estes são apenas alguns exemplos e propostas, todos podem ser esculpidos como a mesa desejar!

Advogado:

Você treinou seu conhecimento criminal sua vida toda, você recebe +3 em autocepção e complexo interno

Arquiteto:

Seus olhos são treinados para perceber os menores detalhes, você recebe +3 de gestalt e recebe +2d para analisar pistas envolvendo ambientes

Artesão:

Você passou muito tempo aprimorando suas habilidades manuais, você recebe +3 de operações funcionais e recebe +2d para derrubar portas

Atleta profissional:

Você vive uma vida de disciplina e esforço físico, você recebe +2 de conjuntura e 15 de vida

Herdeiro:

Você nunca trabalhou na sua vida, podendo explorar sua criatividade, você recebe +2 em persona e começa cada sessão com 5 mil para gastar

Chef executivo:

Seu passado na cozinha te auxilia no manejo de instrumentos afiados, você recebe +2 de operações funcionais e pode preparar pratos, estes pratos contam como uma refeição e podem ser feitos em interlúdios

Dançarino:

Você trabalha profissionalmente com seu corpo, você recebe +3 em parkour e psicodrama

Engenheiro:

Você entende como estruturas funcionam, você recebe +3d para investigar pistas relacionadas a prédios ou construções

Escritor:

Você lida com a criatividade todos os dias, você recebe +3 em persona e psicodrama

Hippie:

Você vive em contato com a natureza e mãe terra, você recebe +3 em zeitgeist e sistema límbico

Matemático:

Você conhece a física como ninguém, você recebe +3 em almanaque e psicomotricidade

Médico:

Você tem formação completa em medicina, você recebe +2d em testes de almanaque para curar alvos e sua cura recebe +1d

Militar:

Sua vida anda sob constante estresse e disciplina, você recebe +3 em conjuntura e autocepção

Motorista de ônibus:

Você lida diretamente com a cidade e seus residentes, você recebe +3 em zeitgeist e gestalt

Policial:

Você é um tira de carteirinha, você recebe +2 de autocepção e quando falando com outros agentes da lei você recebe o bônus de +2d em testes

Professor:

Sua vida é baseada em paciência e aprendizado, você recebe +3 em neuroplasticidade e introspecto

Psicologo:

Você trabalha diariamente com o emocional das pessoas, você recebe +2 em complexo interno, gestalt e psicodrama

Ocultista:

Você tem uma ligação direta com o paranormal, você recebe +3 em complexo interno e sistema límbico

Técnico em TI:

Você trabalha com máquinas constantemente, você recebe +2 em almanaque e quando está realizando um teste relacionado a máquinas você recebe +2d

HABILIDADES

Habilidades são ações especiais que os personagens podem fazer ao longo das cenas de Civilfrenia, elas dão um toque a mais de personalização para os personagens, porém algumas habilidades necessitam de alguns pré requisitos de seu personagem!

Este capítulo apresenta as habilidades do jogo, no entanto estas habilidades podem ser mudadas à necessidade da mesa! Civilfrenia dá mais foco em interpretação do que utilização de habilidades ou combate!

Escolha duas habilidades para seu primeiro nível

Tira matutino:

Seu primeiro teste em uma cena de investigação recebe +5 de acerto

Tira mal:

Durante cenas de interrogatório você recebe +2d em testes de intimidação

Passado recente:

Você recebe o dobro dos efeitos de seu antecedente

Sentidos paranormais:

Você pode rolar um teste de neuroticismo com zeitgeist para se comunicar com a cidade, recebendo uma dica do mestre sobre a investigação

Requer 3 de neuroticismo e 1 de conscienciosidade

Sedutor irreparável:

Você pode seduzir um alvo usando agradabilidade com psicodrama contra um teste de conscienciosidade com introspecto do alvo, se o alvo falhar ele passa a ter -5 em testes para perceber mentiras

Requer 3 de agradabilidade

Lutador profissional:

Seus golpes desarmados causam 1d6+2 de dano

Party boy:

Drogas e utilizáveis duram uma rodada a mais em você

Forjado no aço:

Você pode improvisar um kit médico uma vez por sessão, este kit médico cura 2d6 de vida ou tira um alvo do estado de morrendo

Inspetor formado:

Você recebe +2d em testes de examinação de corpos

Requer 2 de agradabilidade e 1 de abertura à experiência

Doutor bugiganga:

Você pode comprar 3 itens de forma gratuita ao início de cada sessão

Requer 3 de abertura à experiência

Papo de tira:

Você pode usar esta habilidade para usar jargões de polícia, só alvos com essa habilidade podem entender a mensagem

Requer 2 de conscienciosidade

Usuário controlado:

Itens utilizáveis tem um uso extra em suas mãos

Devorador de conhecimento:

Por nível você recebe +3 de interpessoal

Porco imoral:

Você pode rolar um teste de conjuntura com neuroticismo para intimidar um interrogado, no entanto interrogados intimidados podem entregar relatos ou confissões falsas

Requer 2 de neuroticismo

Bônus por nível:

Níveis par: +5 de vida, +5 interpessoal

Níveis ímpar: +2 psique, +1 habilidade

EQUIPAMENTOS

Arsenal do Pereira

Fazendo o melhor que dá

Neste capítulo iremos explorar os equipamentos usados nas investigações, assim como armas e utilizáveis, aqui é onde você monta seu inventário para um caso!

O Pereira abriu seu arsenal para você, o que não é grande coisa, mas é melhor do que nada!

Armas brancas:

Roladas com 1d20+conjuntura

Ataques desarmados: Causam 1d4 de dano, podem ser usados com conjuntura

Armas Improvisadas: Causam 1d4+2 de dano, podem ser usadas por qualquer um

Armas marciais: Causam 1d6+5 de dano, só podem ser usadas por pessoas treinadas em conjuntura

Armas de fogo;

Roladas com 1d20+operações funcionais, precisam de treinamento

Armas de fogo leve: Causam 1d10+4 de dano

Armas de fogo pesadas: Causam 2d12+8 de dano

Utilizáveis:

Usos contados e duram uma cena!

Bourbon: +3 de conjuntura, zeitgeist e complexo interno, -3 de operações funcionais, almanaque e introspecto (3 usos)

"Remédio" focalizante: +3 de almanaque, gestalt e operações funcionais, -3 de neuroplasticidade, persona e psicossexualidade (3 usos)

Maço de cigarros: +3 de psicossexualidade, psicomotricidade e introspecto, -3 em parkour, conjuntura e autocepção (3 usos)

Pomada cicatrizante: Cura 2d6 de vida temporária (3 usos)

Kit médico: +5 em testes relacionados a medicina, cura 2d4+4 de vida, cura lesões (2 usos)

Psicoativo: +5 de parkour, psicodrama e conjuntura, -5 de vida, -4 em almanaque, gestalt, operações funcionais e autocepção (1 uso)

Auxiliares:

Facilitando sua vida! Permitem rerolar testes!

Kit de crime: Auxiliam em atividades criminosas como arrombar portas

Kit de disfarce: Auxiliam a uma pessoa se disfarçar, podem variar a depender da ocasião

Kit de reparação: Auxiliam a reparar documentos

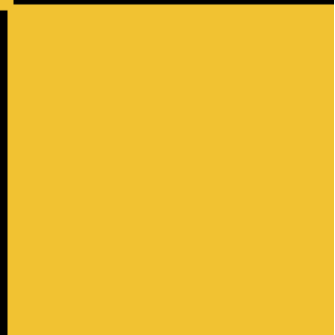
Kit investigativo: Auxiliam a investigar uma cena de crime

Kit forense: Auxilia a examinar corpos

Detector de mentiras: Auxiliam em interrogatórios

Pacote de munição: Duram uma rodada

Fogareiro a gás: Auxilia no preparo de comidas, permite criar refeições

Saco de dormir: Auxilia no descanso, permite ter um bom sono

Telecurso expresso Helpbote

Trazido a você pelo Garoto Ajuda e Rebote

Durante uma investigação o fator tempo é valioso, não é sempre que os investigadores poderão tirar um sono de beleza e realizar as compras do mês, investigadores de verdade precisam saber se virar!

Este capítulo ensinará aos investigadores como criar seus próprios itens durante as missões de Civilfrenia!

Bandagens: Curam sangramento, podem ser criadas a partir de roupas, panos ou semelhantes

Ervas: Encontradas comumente no heroverso, uma erva verde com propriedades de cura

Cura simples: Cura 2d4 de vida e tem uso único, criada usando uma erva e água limpa

Cura complexa: Cura 1d6+4 de vida e tem uso único, criado usando uma erva, uma bandagem e água limpa

Filtro simples: Cria água segura para beber, criado usando bandagens e água suja

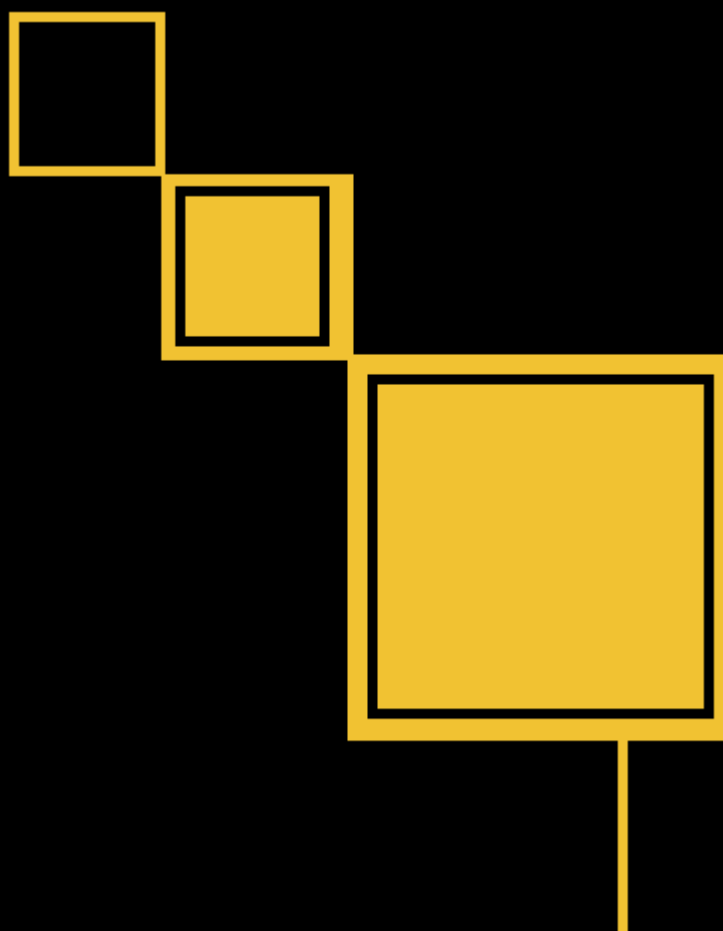
Refeição: Uma refeição digna que tira fome e cura 1d2 de vida, criado usando comida e uma fonte de calor

REGRAS

Treinando Interpessoais

Virando craque nisso

Após o limite de 5 pontos em um interpessoal é necessário seu treinamento para evoluir, permitindo chegar ao novo limite de 10 pontos, um treinamento de interpessoal pode ser realizado como uma ação de interlúdio ou ao longo de 5 cenas.

Algumas ações necessitam treinamento em um interpessoal, todos que tentarem uma ação sem treinamento tem +5 de dificuldade no teste.

Humanidade

Tudo tem limite!

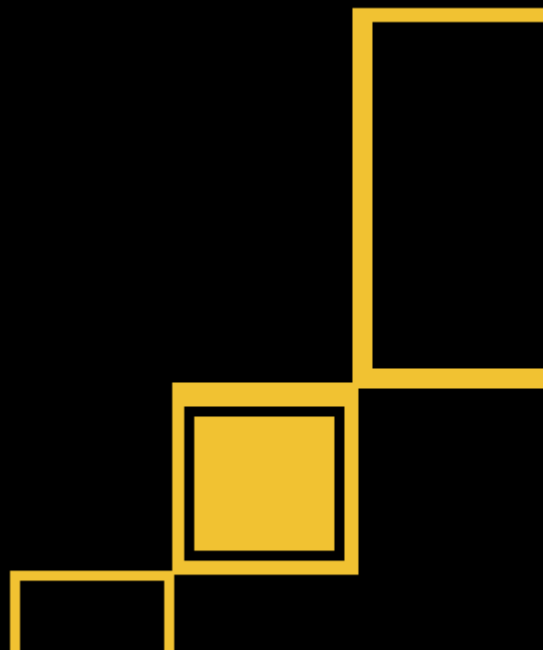
Os personagens de Civilfrenia no fim do dia ainda são humanos, é importante que eles possam descansar, comer e fazer suas necessidades, a atuação super heróica é diferente da investigativa civil, os civis são mais sensíveis à realidade.

Fome: Os investigadores precisam comer a cada 3 cenas, se não comerem eles sentem fome, perdendo 3 de conjuntura e introspecto

Sede: Os investigadores precisam beber água a cada 3 cenas, se não ficam desidratados, perdendo 3 de operações funcionais, parkour e gestalt

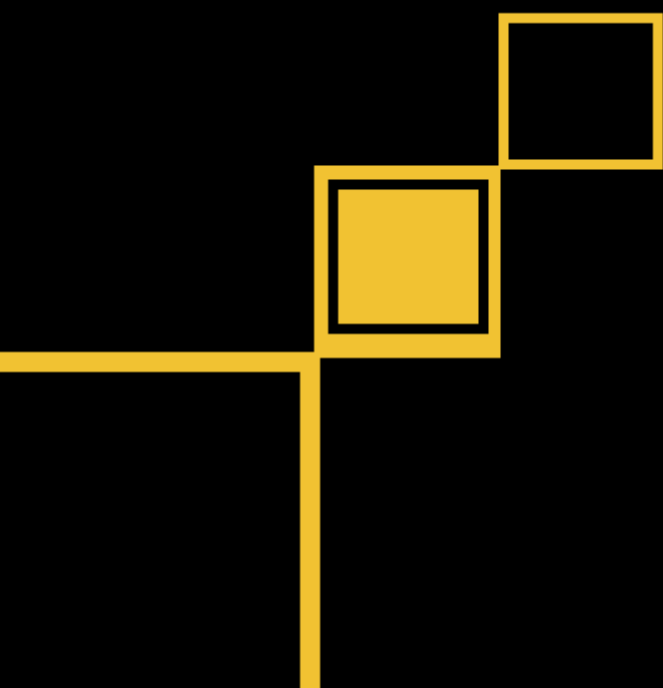
Sono: Os investigadores precisam descansar a cada 5 cenas, sem esse descanso eles ficam sonolentos, perdendo 3 de autocepção, psicomotricidade e psicodrama

Lesão: Quando um investigador sofre um dano maior ou igual que a metade de sua vida ele fica lesionado, perdendo 1 de vida por cena e perdendo 5 de conjuntura e parkour

Doença: Quando um investigador fica doente ele passa a receber 3 de dano por cena em que não se tratar, os efeitos de fome e sede também devem ser tratados a cada 2 rodadas

Investigando um caso

A base para toda investigação

Neste capítulo iremos abordar as regras de Civilfrenia, de forma prática como ocorre uma sessão, neste capítulo veremos as bases do jogo!

Todas regras podem ser alteradas conforme a mesa desejar, uma regra deve ser um apoio para a interpretação dos jogadores, nunca deve-se diminuir a interpretação em prol de uma regra!

A cena do crime

A cena do crime é onde acontece toda a investigação de civilfrenia, uma cena de crime pode levar muito tempo para ser investigada e geralmente necessitam de mais de uma visita para ser completamente explorada, em uma cena de crime existem diversos pontos de interesse para os investigadores e essa investigação leva tempo, é importante ir preparado!

Em uma cena de crime todos podem rolar testes de psique somados a interpessoais para analisar pontos de interesse, pontos que revelam pistas sobre o caso, a dificuldade do teste é definida a partir da descrição do jogador e a coerência lógica de sua ação, variando entre 5 e 30 de dificuldade.

Um teste de dificuldade mínima (5) seria uma ação que praticamente qualquer um pode realizar, como acertar uma bola de futebol dentro de um gol a menos de 3m

Um teste de dificuldade máxima (30) seria uma ação que apenas pessoas treinadas tem alguma chance de ter sucesso, como atirar com um arco e flecha e acertar o centro a 15m de distância.

Uma cena de crime é dividida entre seus pontos de interesse, cada ponto de interesse requer um teste para ser analisado.

Examinando corpos

Em algumas cenas de crimes podem haver corpos como pontos de interesse da investigação, corpos podem ser examinados de forma forense utilizando testes variando a dificuldade baseado na examinação do jogador, os testes podem ser realizados para analisar os seguintes pontos:

Lesões: Marcas ao redor do corpo, podem apontar a forma que o corpo faleceu ou sinais de briga

Lesões pós mortem: Marcas no cadáver pós morte, ajudam a entender o processo que o corpo sofreu, auxiliam a diferenciar as lesões da causa da morte

Identidade: Análise de dados como cor do cabelo, cor dos olhos, sexo, etnia e idade aproximada

Causa da morte: Deve ser deduzida por um investigador ao final da análise de um corpo

Interrogatório

Quando um investigador encontra um suspeito ele pode o interrogar, interrogar neste caso pode variar entre uma conversa simples até um violento interrogatório policial. Interrogatórios servem para encontrar novas pistas relacionadas ao culpado pelo crime e trazer novas pistas à cena do crime.

Um interrogatório bem feito traz novas informações sobre o caso e esclarecem nuances na cena de crime, enquanto um interrogatório mal sucedido pode causar incoerências e confusões nos dados já obtidos. Um bom interrogatório deve focar em trazer as incoerências das mentiras à tona ao mesmo tempo em que se analisa o álibi do suspeito.

A base de um interrogatório deve conter:

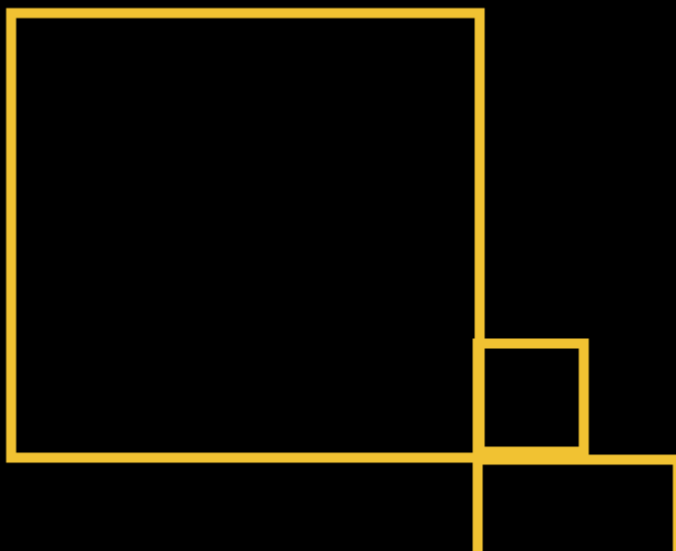
Dados base: Nome da pessoa, idade, profissão, o que faz

Álibi: Onde e o que a pessoa estava fazendo durante o crime

Conexão ao caso: Qual a relação do interrogado com o crime investigado

Conexão específica: A conexão específica do interrogado a algum ponto de interesse da cena do crime

Motivação: Quais motivos o interrogado poderia ter para cometer ou acobertar o crime

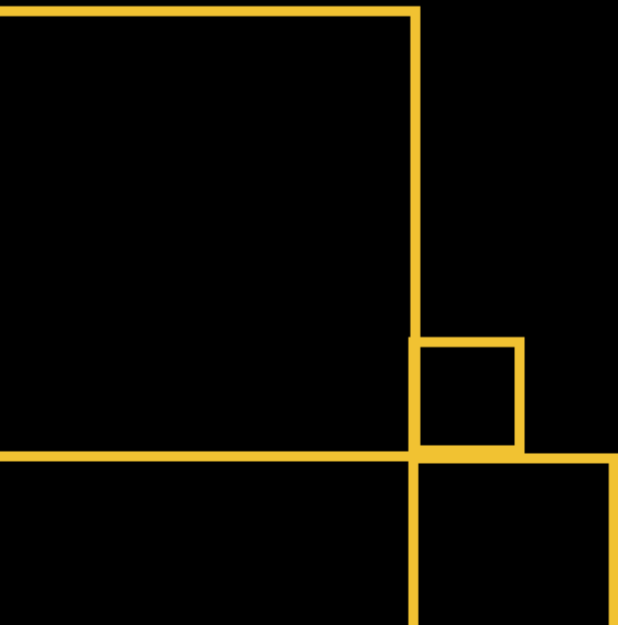
Sentença: A última etapa, a determinação se o interrogado está sob análise, é inocente, está acobertando um crime ou é culpado

Criando um relatório

O relatório do caso é a última etapa de um caso, deve ser escrito só após todos pontos de interesse terem sido investigados e todos os suspeitos interrogados, um relatório é entregue à polícia após cada caso, definindo o nível de sucesso do caso, para cada ponto corretamente respondido o grupo de investigadores recebe um nível.

Vítima: Quem foi lesado neste crime

Crime: Qual crime foi cometido

Culpado: Quem cometeu o crime

Motivação: Porquê o culpado cometeu o crime

Catalogando a herofrenia

Ao longo de casos é possível que o grupo se depare com a infame herofrenia, o grupo deve saber categorizar o tipo de herofrenia e seu grau, podendo assim receber mais um ponto adicional sobre o caso.

Herofrenia neurótica:

Causada por excesso de radiação em um meta-humano, gera descontrole sobre os poderes, sem perda de consciência, pode causar paranoia

Herofrenia psicótica:

Causada pelo descontrole emocional de um meta-humano, causa descontrole sobre os poderes e causa paranoia e alucinações

Herofrenia perversa:

Causada pelo trauma em um meta-humano, causa descontrole emocional e violência, pode causar alucinações

Combate

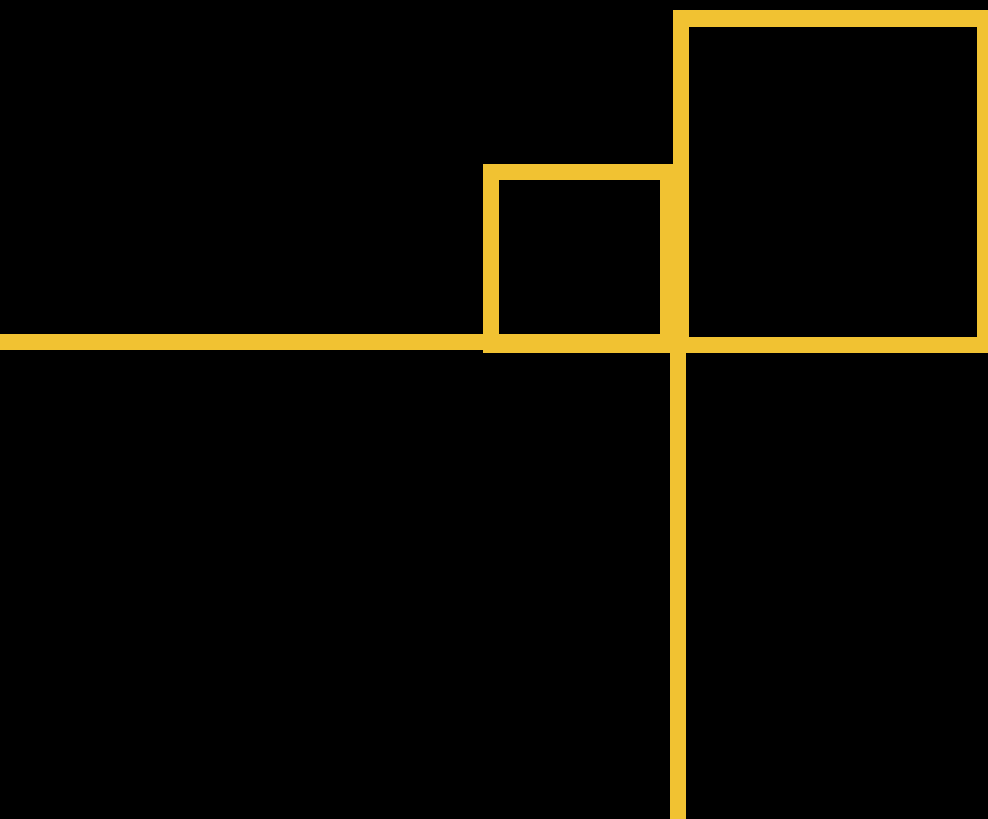
Apesar de não ser recomendado, o combate pode ser o último recurso de enfrentamento de um investigador de Civilfrenia, em um combate tudo vale para não virar estatística!

Ao início de um combate todos rolam um 1d20 e somam operações funcionais, seguindo a ordem do maior resultado até o menor.

Todos têm direito a:

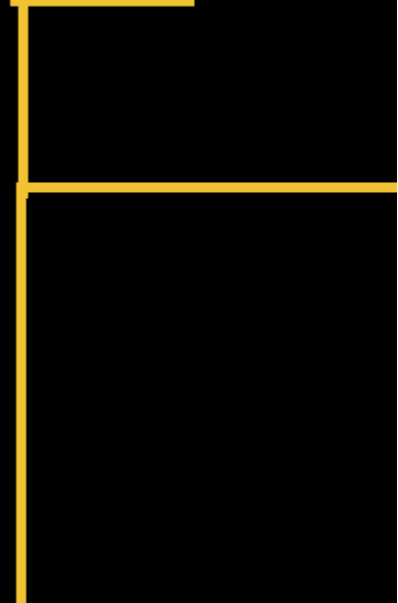
Ação de movimento: Sua locomoção ou utilização de itens

Reação: Bloquear somando conjuntura à vulnerabilidade ou esquivar, somando parkour à vulnerabilidade

Ação padrão: Uso de uma habilidade ou um ataque

Vantagem e desvantagem

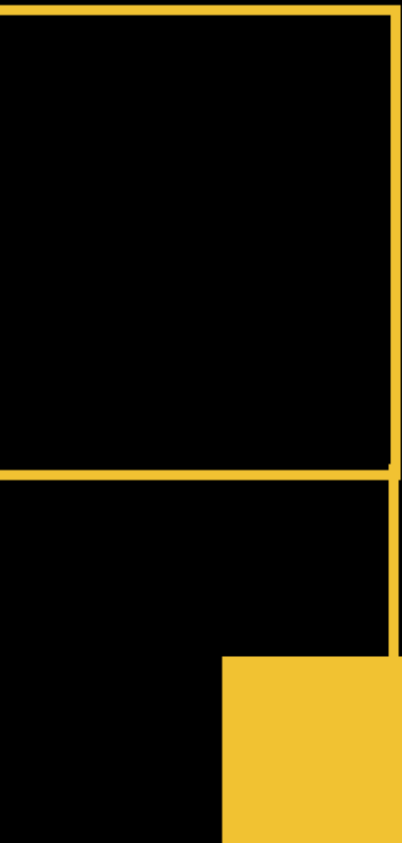
Durante um combate diversos fatores podem facilitar ou dificultar uma ação, estas são as vantagens e desvantagens, uma forma de recompensar boas jogadas e apertar a situação na hora H.

Vantagem: Testes com vantagem são rolados com +2d de acerto

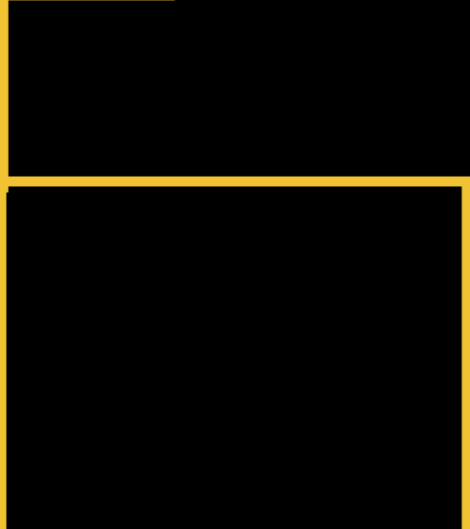
Desvantagem: Testes com desvantagem são rolados com metade dos dados totais

Cobertura

Durante um combate seu posicionamento pode afetar severamente sua condição, um bom posicionamento pode garantir que sua história continue por mais um dia! Todos podem realizar a ação de cobertura quando estão próximos de uma cobertura.

Cobertura parcial: Aumenta o CA (Vulnerabilidade) em 5 e reduz o dano em 3

Cobertura plena: Aumenta o CA (Vulnerabilidade) em 10 e reduz o dano em 5

Queima roupa

Durante o combate armado é possível aumentar suas chances de acerto utilizando-se de um bom posicionamento e um pouco de coragem, este é o tiro a queima roupa!

Tiro à queima roupa: requer que o atirador esteja a uma distância corpo a corpo do alvo e aumenta o acerto em 5

Furtividade

Uma forma mais inteligente de abordar confrontos e ações não muito legais é a furtividade, a furtividade pode ser uma grande aliada dos investigadores civis, desde que saiba usar!

Testes de furtividade podem ser rolados de diversas formas a depender da situação, um investigador pode usar parkour para ficar furtivo se pendurando no teto de uma cena, ou pode usar operações funcionais para esconder-se embaixo de alguns travesseiro, o mais importante nessas cenas é a interpretação, boas ideias são mais fáceis de dar certo do que ideias ruins ou impossíveis.

Assim como ficando furtivo, o teste para procurar alguém furtivo pode variar, um investigador pode fazer um teste de gestalt para analisar o ambiente ou pode realizar um teste de sistema límbico para sentir o que os seus sentimentos dizem sobre a situação, de uma forma ou de outra o que importa é o resultado.

A máscara

A máscara está relacionado ao código das máscaras, alguns investigadores podem acabar ferindo a máscara durante suas investigações, e isso é o pior cenário possível, quebrar o código das máscaras faz com que a máscara te caçe, as empresas de heróis podem retaliar de forma brutal civis que se intrometem demais.

Existem níveis na quebra do código das máscaras:

Nível 1: Investigar um super herói, a máscara poderá dificultar certas interações

Nível 2: Ferir ou caçar um super herói, as empresas de heróis te proíbem de ir em suas regiões

Nível 3: Matar um super herói, a máscara passa a te caçar com heróis

Nível 4: Investigar e ter respostas sobre uma empresa, um gladiador será comandado a te caçar

Nível 5: Investigar a natureza meta-humana, uma equipe de gladiadores será comandada a te caçar

Fuga

Uma cena de fuga começa quando a maioria de um combate decide fugir, durante uma fuga todos se movimentam o dobro de seu movimento e podem realizar as seguintes ações especiais:

Dificultar caminho: Requer um teste, faz com que um alvo precise rolar um teste de interpessoal ou cai no chão perdendo a rodada

Auxiliar: Gasta metade do movimento, levanta um alvo caído

Cortar caminho: Requer um teste, se bem sucedido se movimenta o equivalente a 3 movimentos

MISSÕES

Central de apoio do Pereira

O Pereira trouxe novidades!

A central de apoio do Pereira está aqui para ouvir você!

Neste capítulo se encontram as fichas de personagens e de casos de Civilfrenia, além de um rolador aleatório de casos!

O Homem nos sonhos

Resumo:

O caso do homem nos sonhos acontece na pequena cidade de Amaná no interior de Amazonas no norte brasileiro, a pequena cidade sofreu mortes violentas de forma misteriosa, corpos apareciam fundidos com postes e pessoas relataram ter um sonho com um homem antes de desaparecer.

O homem nos sonhos apontava quem seria a próxima vítima, pessoas que tinham esse pesadelo acordavam mortas nos postes, o caso misterioso e macabro chamou atenção de investigadores na região. Um pequeno grupo chamado "amigos do Igor" também começou a investigar o caso por conta própria.

Uma semana antes das mortes começarem um grupo de dançarinos chapados que gritam "hardcore" chegaram na cidade e um dia antes da primeira morte um grupo de investigadores interessados no abatedouro da cidade chegaram

Pessoas importantes:

Marjorie Alexandra: Uma atleta de corrida de 19 anos, a jovem tem tido sonhos com o homem nos sonhos e faz parte dos "amigos de Igor"

Getúlio Gomes: Pai de Marjorie, é um ex detetive que está investigando o caso quando não está bebendo até desmaiar

Sebastião Silveira: O dono da rádio da cidade, também faz parte dos "amigos do Igor"

Gabiru Costa: O único que tem fala coerente dentre os hardcore

Evandro Justino: Um dos investigadores que chegou na cidade, foi o primeiro morto

Rubens Maurício: O único policial da cidade, está desesperadamente em busca de respostas

Pontos de interesse:

Casa da Marjorie: Pode revelar investigações da Marjorie sobre a origem do abatedouro

Abatedouro Heniomou: Pode revelar o artefato amaldiçoado

Pousada dos Hardcore: Pode revelar as ondas de rádio totalmente transcendentes

Pousada do Evandro: Pode revelar anotações do Evandro sobre o abatedouro

Delegacia de polícia: Pode revelar a origem dos investigadores na cidade

O corpo de Evandro Justino: Revela ferimentos paranormais

Revelações;

O caso começa quando Evandro Justino e seu grupo de investigadores paranormais chegam na cidade para investigar o abatedouro, Evandro Justino entra sozinho no abatedouro, o abatedouro funcionava como uma contenção para o artefato amaldiçoado "A chave de Louis Slotin", Evandro deixa o abatedouro aberto, fazendo com que o artefato influencie a cidade e mate ele e suas outras vítimas, no entanto o artefato pode ser contido novamente através das ondas sonoras emitidas pelos rádios dos hardcore, com a ajuda dos hardcore e do Sebastião os investigadores podem neutralizar o artefato amaldiçoado e salvar Marjorie.

Rolador de casos

Este é um rolador aleatório de casos, usado para criar histórias a partir da rolagem de dados!

O CENÁRIO

Role 1d10 para definir onde o caso se passa:

1- Uma metrópole

2- Uma cidade no interior

3- Uma cidade na Ultraferrovia

4- Um esgoto

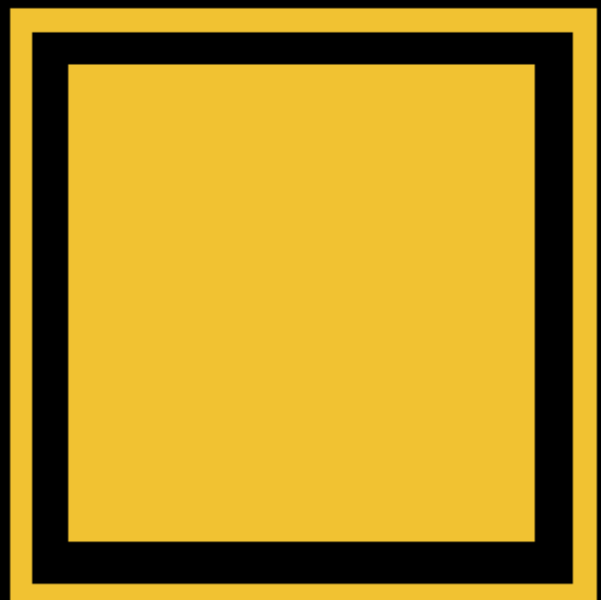
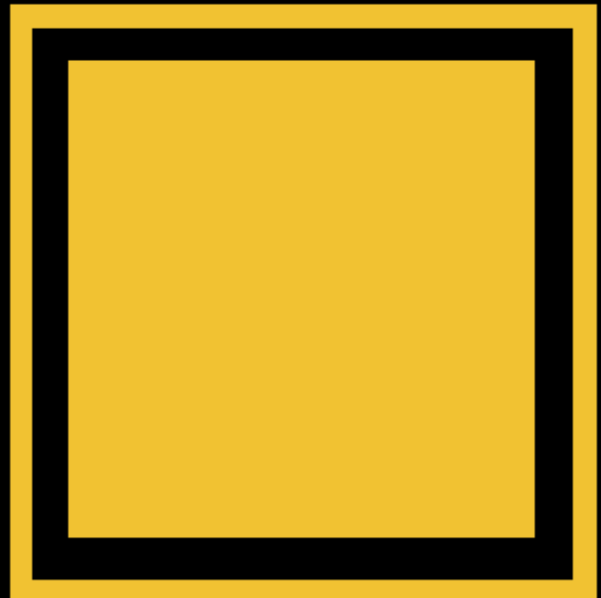
5- Um lixão

6- Um hospital

7- Um ponto turístico

8- Uma mansão abandonada

9- Uma empresa de heróis

10- Uma floresta

O CRIME

Role 1d10 para definir qual crime aconteceu:

1- Um assassinato

2- Um roubo

3- Um sequestro

4- Um assassinato de herói

5-Tráfico de armas

6- Tráfico de drogas

7- Tráfico de herofedrinas

8- Experimentos em humanos

9- Sacrifícios para um ritual

10- Roubo de um artefato amaldiçoado

MOTIVAÇÃO:

Role 1d10 para definir a motivação do crime:

1- Para realizar um pacto com o diabo

2- Por ganância

3- Por acidente

4- Por interesse de uma empresa

5- Por amor

6- Por orgulho

7- Para amaldiçoar um artefato

8- Para entender a origem meta-humana

9- Por ordens do Hamilton

10- Por ordens de um vilão

DESENROLAR

Role 2d6 para definir o desenrolar:

1- Uma empresa se envolve

2- Um herói se envolve

3- Um vilão se envolve

4- Outro investigador se envolve

5- Outro crime é descoberto

6- O grupo é atacado

CULPADO

Role 1d10 para definir quem é o culpado:

1- Um herói

2- Um vilão

3- Um empresário

4- Um herói em herofrenia

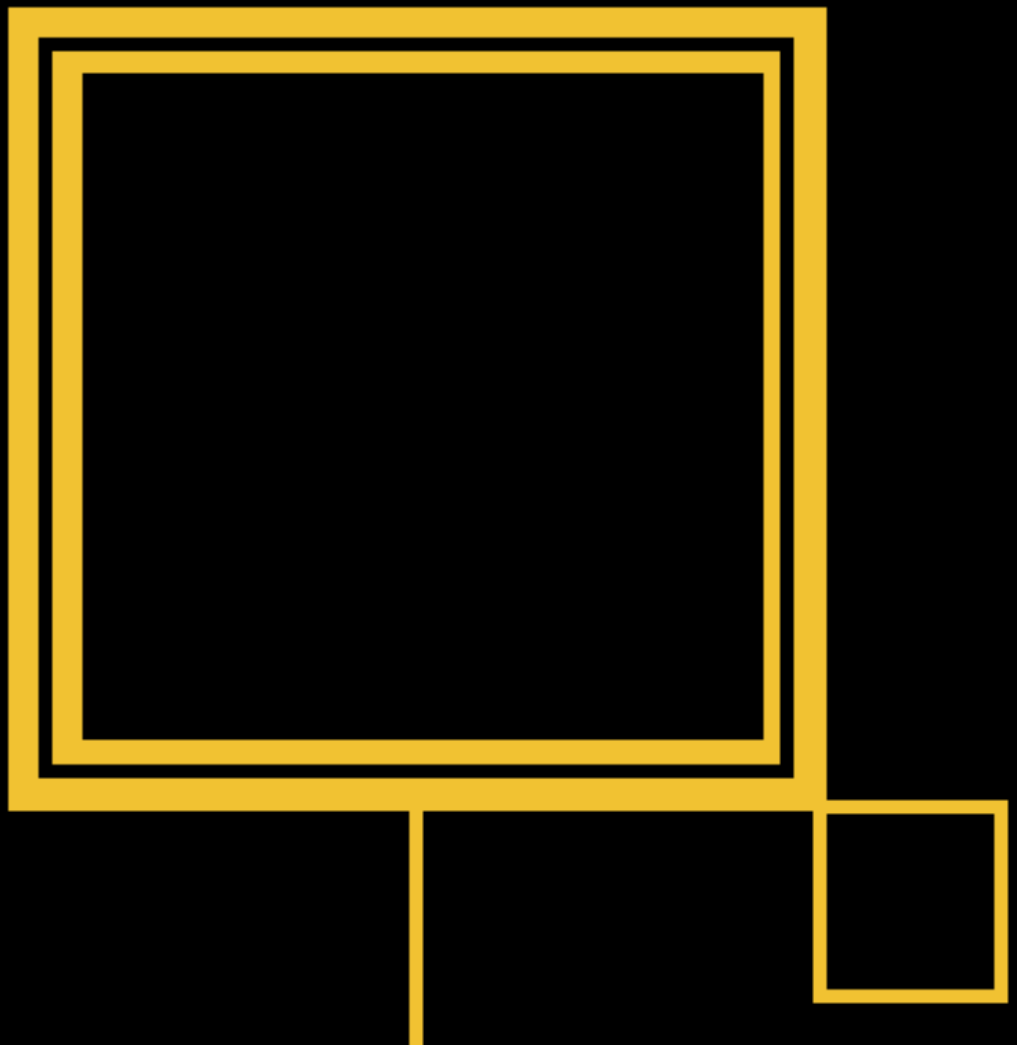
5- Um ocultista

6- Um ator famoso

7- Um atleta

8- Um lutador

9- Um mafioso

10- Um gangster

RECOMPENSA

Role 1d10 para definir a recompensa do grupo:

1- Um artefato amaldiçoado

2- Um grimório mágico

3- Pistas sobre a origem meta-humana

4- Pistas sobre um caso futuro

5- Uma arma especial

6- Um pacto com o diabo

7- 20 mil kwanzas

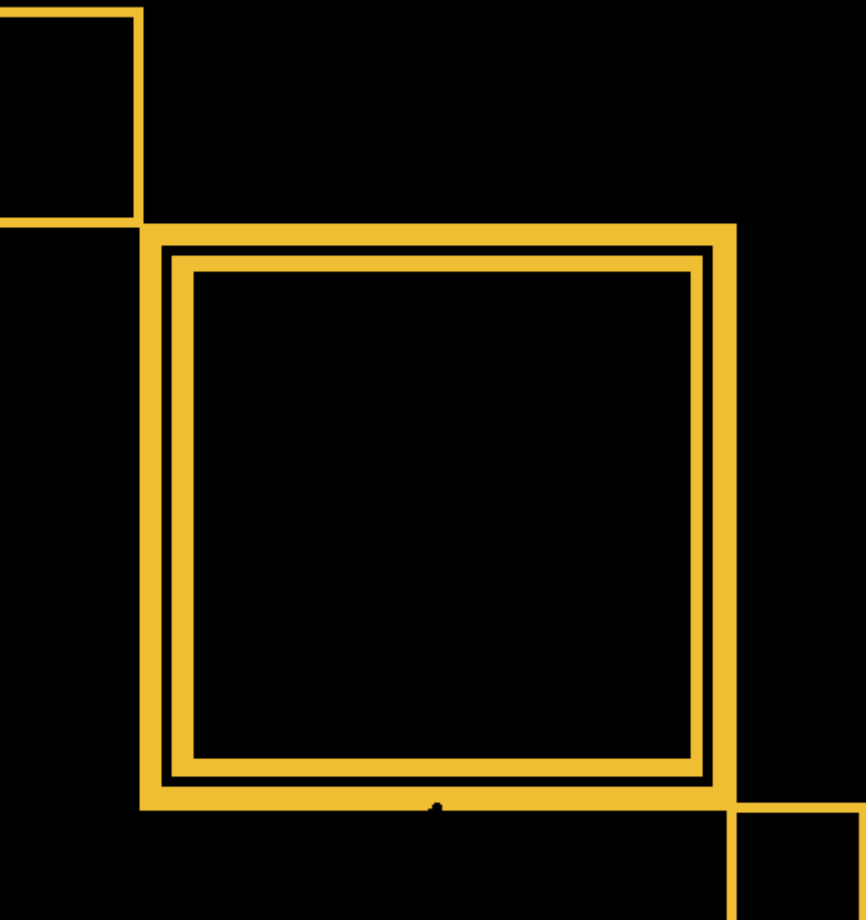
8- 30 mil kwanzas

9- 40 mil kwanzas

10- 50 mil kwanzas

Análise de campo do Emanuel Gun

Aqui ficam as fichas dos personagens de Civilfrenia!

As fichas de Civilfrenia assim como todo o material incluso anteriormente são apenas um guia para os jogadores, nada deve ser levado como imutável ou perfeito, o sistema deve se adaptar ao jogo da mesa!

Capanga

Peixe pequeno!

Vida:15
Vulnerabilidade:12

Psique

Abertura à experiência:1
Agradabilidade: 1
Conscienciosidade: 1
Extroversão: 1
Neuroticismo: 2

Interpessoal

Almanaque: 3
Autocepção: 3
Complexo interno: 5
Conjuntura: 5
Gestalt: 0
Introspecto: 0
Neuroplasticidade: 0
Operações funcionais:3
Parkour: 3
Persona: 0
Psicodrama: 0
Psicomotricidade: 0
Psicossexualidade: 0
Sistema límbico: 0
Zeitgeist: 0

Carga máxima:5

Pistola beretta: Causa 2d6+3 de dano

Movimento:3m

Habilidades:

Chamar reforço:
O capanga pode chamar mais dois capangas para o auxiliar no combate, os capangas adicionais não possuem essa habilidade

Vilão menor

Projeto de maldade

Vida:35
Vulnerabilidade:15

Psique

Abertura à experiência:3
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:3
Extroversão:2
Neuroticismo:3

Interpessoal

Almanaque:4
Autocepção:5
Complexo interno:6
Conjuntura:4
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:3
Operações funcionais:6
Parkour:5
Persona:0
Psicodrama:5
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Força vilanesca:
Os ataques desarmados do vilão causam 2d12+3 de dano

Super sentidos:
O vilão pode reagir duas vezes por rodada

Herói Herofrênico

Herofreniaaaaa!

Vida:100
Vulnerabilidade:16

Psique
Abertura à experiência:5
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:8

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:6
Conjuntura:8
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:5
Operações funcionais:6
Parkour:8
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:8
Zeitgeist:6

Carga máxima:10

Movimento:6m

Habilidades:

Super força:
O herói causa 2d12+5 de dano com ataques desarmados

Poder desenfreado:
O herói pode dar dois ataques por rodada

Bicho papão

Esconda-se no cobertor

Vida:120
Vulnerabilidade:12

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:5
Extroversão:1
Neuroticismo:5

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:6
Conjuntura:0
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:5
Parkour:6
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:5
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:4

Carga máxima:6

Movimento: 9m

Habilidades:

Agarrar o pé:
O ataque do bicho papão causa 2d6 de dano e tem vantagem para acertar

Apavorar:
O bicho papão amedronta um alvo que falhar um teste de conjuntura DT20, alvos amedrontados sofrem +1d de dano

Escondido no armário:
O bicho papão pode se movimentar furtivamente pelas sombras ao redor

Homem torto

Que tinha uma arminha torta

Vida:120
Vulnerabilidade:13

Psique

Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:3
Extroversão:3
Neuroticismo:2

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:5
Conjuntura:3
Gestalt:0
Introspecto:0
Neuroplasticidade:4
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:5
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:5
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima: 5

Guarda chuva torto:
Um guarda chuva quebrado que serve como uma arma especial, ataques causam 3d4+5 de dano e tem vantagem

Movimento:3m

Habilidades:

Caminho torto:
O homem torto se movimenta de maneira irregular, ataques com armas de fogo tem desvantagem para acerta-lo

Vida torta:
Quando o homem torto chega a metade de sua vida ele passa a dar dois ataques

Lobisomem

Pidão

Vida:130
Vulnerabilidade:15

Psique

Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:3
Extroversão:1
Neuroticismo:5

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:6
Conjuntura:8
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:3
Parkour:8
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima: 8

Movimento: 6m

Habilidades:

Presas sangrentas:
O lobisomem pode morder um alvo, causando 2d10 de dano perfurante e causando sangramento de 1d4 por 3 rodadas

Caçada selvagem:
O lobisomem tem vantagem para atacar alvos sangrando

Boitatá

Não é um boi

Vida:150
Vulnerabilidade:13

Psique

Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:3
Extroversão:1
Neuroticismo:3

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:5
Complexo interno:0
Conjuntura:5
Gestalt:4
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:5
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:3

Movimento: 6m

Habilidades:

Serpentear:
Boitatá pode começar a esmagar um alvo, ele deve rolar um teste de conjuntura DT20 ou desmaia

Chamuscar:
Boitatá dá uma rajada de chamas, causando 3d6+3 de dano em um alvo, Boitatá tem vantagem ao atacar alvos desmaiados

Saci pererê

Travessuras e gostosuras

Vida:150
Vulnerabilidade:18

Psique

Abertura à experiência:4
Agradabilidade:2
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:2

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:3
Conjuntura:0
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:4
Operações funcionais:0
Parkour:8
Persona:0
Psicodrama:4
Psicomotricidade:4
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Movimento: 8m

Habilidades:

Menino travesso:
Se o saci não agir na rodada ele pode se movimentar o dobro de seu movimento

Senhor dos ventos:
O saci pode convocar pequenos vendavais que causam 4d4+5 de dano a todos alvos que falharem um teste de parkour DT20

Surpresa do gorro:
Saci tira um estilingue do gorro que causa 2d6+10 de dano a um alvo

Boneco fofão

O que há dentro desse amiguinho

Vida:150
Vulnerabilidade:12

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:8

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:8
Conjuntura:0
Gestalt:6
Introspecto:0
Neuroplasticidade:5
Operações funcionais:0
Parkour:6
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima: 2

A faca escondida:
Uma faca dentro do boneco que causa 4d4+5 de dano e deixa o alvo sangrando 1d4 por 3 rodadas

Movimento:3m

Habilidades:

Apunhala a criança:
O boneco pode dar dois ataques no mesmo alvo por rodada

Obsessão maligna:
O boneco recebe vantagem ao atacar alvos que ele já atacou 3 vezes

Palhaço Raspa Xota

O que tem no nariz do gozo?

Vida:150
Vulnerabilidade:13

Psique

Abertura à experiência:3
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:3
Neuroticismo:5

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:10
Conjuntura:0
Gestalt:0
Introspecto:0
Neuroplasticidade:5
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:8
Sistema límbico:0
Zeitgeist:5

Carga máxima:5

Marreta coringa:
Uma marreta de duas mãos que causa 2d8+8 de dano e possui crítico x3

Movimento:3m

Habilidades:

Começou a palhaçada:
O palhaço recebe vantagem para atacar alvos pela primeira vez

Mania:
O palhaço gargalha e amedronta alvos que falharem um teste de autocepção DT20, alvos que falharem derrubam sua arma

A barata de filó

Ela diz que tem

Vida:150
Vulnerabilidade:20

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:3

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:5
Conjuntura:8
Gestalt:0
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:10
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:3

Sete saias de filó:
Saias de tecido pegajoso que prendem alvos que falham um teste de parkour DT20

Movimento:6m

Habilidades:

Ácido barato:
A barata espirra ácido em um alvo, causando 3d4+4 de dano

Sangue de barata:
A barata sobrevive a ataque que iria matar ela uma vez

Boto cor de rosa

Cadê as casadas?

Vida:150
Vulnerabilidade:10

Psique
Abertura à experiência:3
Agradabilidade:5
Conscienciosidade:3
Extroversão:5
Neuroticismo:1

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:5
Complexo interno:0
Conjuntura:0
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:6
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:5
Psicodrama:6
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:8
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Navalha de bolso:
Uma navalha que causa 2d4+6 de dano

Movimento:3m

Habilidades:

Sedução folclórica:
Alvos que falharem um teste de persona DT 20 ficam seduzidos e não podem atacar o boto pela rodada

Destruidor de corações:
O boto causa +2d de dano contra alvos seduzidos

Mula sem cabeça

É fogo!

Vida:150
Vulnerabilidade:15

Psique

Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:1

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:5
Complexo interno:0
Conjuntura:10
Gestalt:0
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:5
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Habilidades:

Coice de mula:
Um chute da mula que causa 2d8 de dano e desmaia alvos que falharem um teste de conjuntura DT 15

Infernizar alma:
A mula queima um alvo causando 4d4 de dano permanente

Boi da cara preta

Quem fez careta?

Vida:200
Vulnerabilidade:12

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo5

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:8
Complexo interno:8
Conjuntura:0
Gestalt:0
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Habilidades:

Lambida de boi:
O boi da cara preta ataca um alvo causando 2d8+4 de dano

Careta:
O boi pode realizar um teste de neuroticismo com complexo interno para amedrontar um alvo, se o boi tiver sucesso o alvo entra em pânico por 1d4 rodadas

Cuca

Voodoo é pra jacu

Vida:200
Vulnerabilidade:15

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:4
Extroversão:1
Neuroticismo:6

Interpessoal

Almanaque:8
Autocepção:8
Complexo interno:6
Conjuntura:0
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:5
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:5
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Pó de pirlimpimpim:
Um saco de pó mágico que faz alvos dormirem se falharem um teste de conjuntura DT 20

Movimento:3m

Habilidades:

Voodoo:
A cuca pode realizar um teste de almanaque com neuroticismo DT20 para amaldiçoar um alvo, alvos amaldiçoados tem desvantagem em todas as roladas

Mordida de jacaré:
A cuca morde um alvo, causando 2d10+10 de dano

Homem do saco

Escondam as crianças

Vida:200
Vulnerabilidade:15

Psique

Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:5

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:0
Conjuntura:5
Gestalt:0
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:8
Zeitgeist:5

Carga máxima:10

O saco:
Um saco enorme de pano sujo

Movimento: 3m

Habilidades:

Pegar a criançada:
O homem do saco pode realizar um teste de conjuntura contra a conjuntura de um alvo para o prender no saco, alvos presos não podem agir

Saco de batata:
O homem do saco usa seu saco com algúem dentro para atacar, causando 3d12+5 de dano para ambos alvos

E.T

Telefone casa

Vida:250
Vulnerabilidade:15

Psique

Abertura à experiência:2
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:2
Extroversão:1
Neuroticismo:1

Interpessoal

Almanaque:10
Autocepção:0
Complexo interno:0
Conjuntura:0
Gestalt:8
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:8
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Pistola laser:
Uma pistola futurista que causa 2d10+5 de dano e pode dar dois disparos

Movimento:3m

Habilidades:

Vorp zorp:
O E.T pode enviar uma sonda para atacar um alvo, a sonda rola um teste DT15 de operações funcionais, se passar o E.T recebe vantagem para atacar o alvo

Vaporizador cósmico:
O E.T pode vaporizar uma cobertura

Lobo mau

Vai te pegar

Vida:300
Vulnerabilidade:15

Psique

Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:6

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:10
Conjuntura:8
Gestalt:0
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:10
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Movimento: 6m

Habilidades:

Soprar:
O lobo mau assopra todos alvos a sua frente para longe se falharem um teste de parkour DT25

Comer a vovozinha:
O lobo mau engole um alvo, o alvo deve rolar um teste de conjuntura DT20 para escapar, enquanto estiver na barriga do lobo ele sofre 1d6+4 de dano

Dentes grandes:
As mordidas do lobo causam 2d12+8 de dano

Loira do banheiro

Depois de 3 palavrões

Vida:300
Vulnerabilidade:15

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:8

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:8
Complexo interno:8
Conjuntura:8
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:6
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:8
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Espelho quebrado:
Uma lâmina de vidro quebrado que causa 2d12+8 de dano e tem crítico x3

Movimento:3m

Habilidades:

Dismorfia paranormal:
A loira do banheiro pode usar seus cabelos para agarrar alvos como uma ação extra usando sistema límbico contra a conjuntura do alvo

Forma fantasmagórica:
A loira do banheiro recebe -5 de todos os danos recebidos

Capiroto

Cramunhão

Vida:300
Vulnerabilidade:18

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:1

Interpessoal

Almanaque:8
Autocepção:0
Complexo interno:10
Conjuntura:8
Gestalt:8
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:8
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:8
Sistema límbico:8
Zeitgeist:5

Carga máxima:5

Movimento:3m

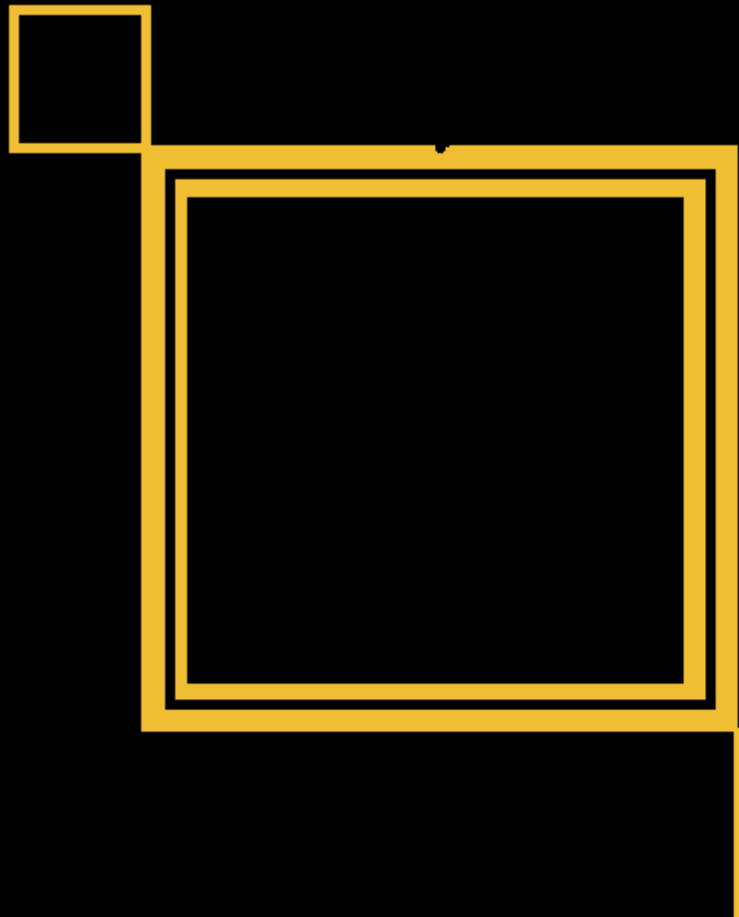
Habilidades:

Coisa ruim:
O capiroto pode usar seus chifres para atacar duas vezes por rodada, seu ataque tem vantagem e causa 3d10+5 de dano

Sete pele:
O capiroto pode negar o dano de um ataque uma vez a cada 4 rodadas

Combate mental

Achou que só tinha porrada? Achou errado otário!

Ao longo de investigações intensas alguns personagens e personas podem surgir em interrogatórios, esses desajustados se encontram nesse capítulo da civilfrenia!

Mentiroso compulsivo

Mente que nem sente

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique

Abertura à experiência:1
Agradabilidade:3
Conscienciosidade:2
Extroversão:3
Neuroticismo:5

Interpessoal

Almanaque:5
Autocepção:0
Complexo interno:5
Conjuntura:5
Gestalt:0
Introspecto:-5
Neuroplasticidade:8
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:10
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Cara de pau:
O mentiroso pode reformular uma fala errada que tenha dito durante um interrogatório prévio

Perna curta:
O mentiroso não demonstra fisicamente quando mente, porém se pego em uma mentira ele deve demonstrar

O suicida

Tão triste

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique

Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:4
Extroversão:1
Neuroticismo:6

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:8
Conjuntura:0
Gestalt:0
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:8
Psicodrama:8
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:5
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Aprofundar mágoa:
O suicida age de forma suspeita propositalmente, tentando levar a culpa pelo caso, mesmo sem ter envolvimento

O ditador

Saudam o babaca

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:5
Extroversão:3
Neuroticismo:2

Interpessoal

Almanaque:5
Autocepção:8
Complexo interno:5
Conjuntura:8
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:5
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Comandante opressivo:
O ditador pode comandar outro suspeito a reter uma informação, dificultando em 5 o teste para a descoberta da informação.

O místico

Uuuuuh

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique

Abertura à experiência:5
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:5
Neuroticismo:5

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:5
Conjuntura:0
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:5
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:5
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:8
Sistema límbico:10
Zeitgeist:5

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Conexão com Setealém:
O místico pode rolar um teste de neuroticismo com sistema límbico para se conectar com o além e mudar a rolagem de um dado próprio

O falso profeta

A ovelha negra

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique

Abertura à experiência:5
Agradabilidade:5
Conscienciosidade:1
Extroversão:5
Neuroticismo:1

Interpessoal

Almanaque:8
Autocepção:8
Complexo interno:5
Conjuntura:5
Gestalt:5
Introspecto:5
Neuroplasticidade:5
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:5
Psicodrama:8
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:5
Sistema límbico:0
Zeitgeist:5

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Lobo em pele de cordeiro: O falso profeta se esconde no meio da multidão, a princípio ele é tratado como um investigador do caso junto do grupo, até ser descoberto ele não precisa rolar testes

Os amantes

Amor vence

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique

Abertura à experiência:3
Agradabilidade:5
Conscienciosidade:1
Extroversão:5
Neuroticismo:q

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:0
Conjuntura:0
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:8
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:5
Psicodrama:10
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:10
Sistema límbico:0
Zeitgeist:8

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Sussurros amorosos: Os amantes podem trocar informações entre si como uma ação secreta

O bêbado

Perdido de casa

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique

Abertura à experiência:5
Agradabilidade:-2
Conscienciosidade:-1
Extroversão:8
Neuroticismo:5

Interpessoal

Almanaque:-5
Autocepção:-5
Complexo interno:12
Conjuntura:-5
Gestalt:-5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:-5
Parkour:-5
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:10
Sistema límbico:8
Zeitgeist:10

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Conexão cara-concreto:
O bêbado não sabe que lado ele está durante uma investigação, dessa forma ele não tem penalidades por dar informações erradas sem querer

O comedor de casadas

Escondam-nas

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique

Abertura à experiência:5
Agradabilidade:5
Conscienciosidade:1
Extroversão:5
Neuroticismo:1

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:5
Complexo interno:0
Conjuntura:0
Gestalt:8
Introspecto:0
Neuroplasticidade:12
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:10
Psicodrama:5
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:10
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Destruidor de lares:
O comedor de casadas pode realizar um flerte com outros suspeitos, esse suspeito no futuro irá defendê-lo, mesmo que não perceba

O esquizo

Paranoid

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:5
Extroversão:1
Neuroticismo:8

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:5
Complexo interno:8
Conjuntura:0
Gestalt:5
Introspecto:5
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:5
Psicodrama:5
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:12
Zeitgeist:5

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Paranoia constante:
O esquizo pode ter paranoia sobre um tópico, repetindo ele em sua mente diversas vezes, distorcendo o fato

O tira

Chegou o cana!

Vida:30
Vulnerabilidade:15

Psique

Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:5
Extroversão:2
Neuroticismo:2

Interpessoal

Almanaque:5
Autocepção:8
Complexo interno:5
Conjuntura:10
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:10
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:8
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:5

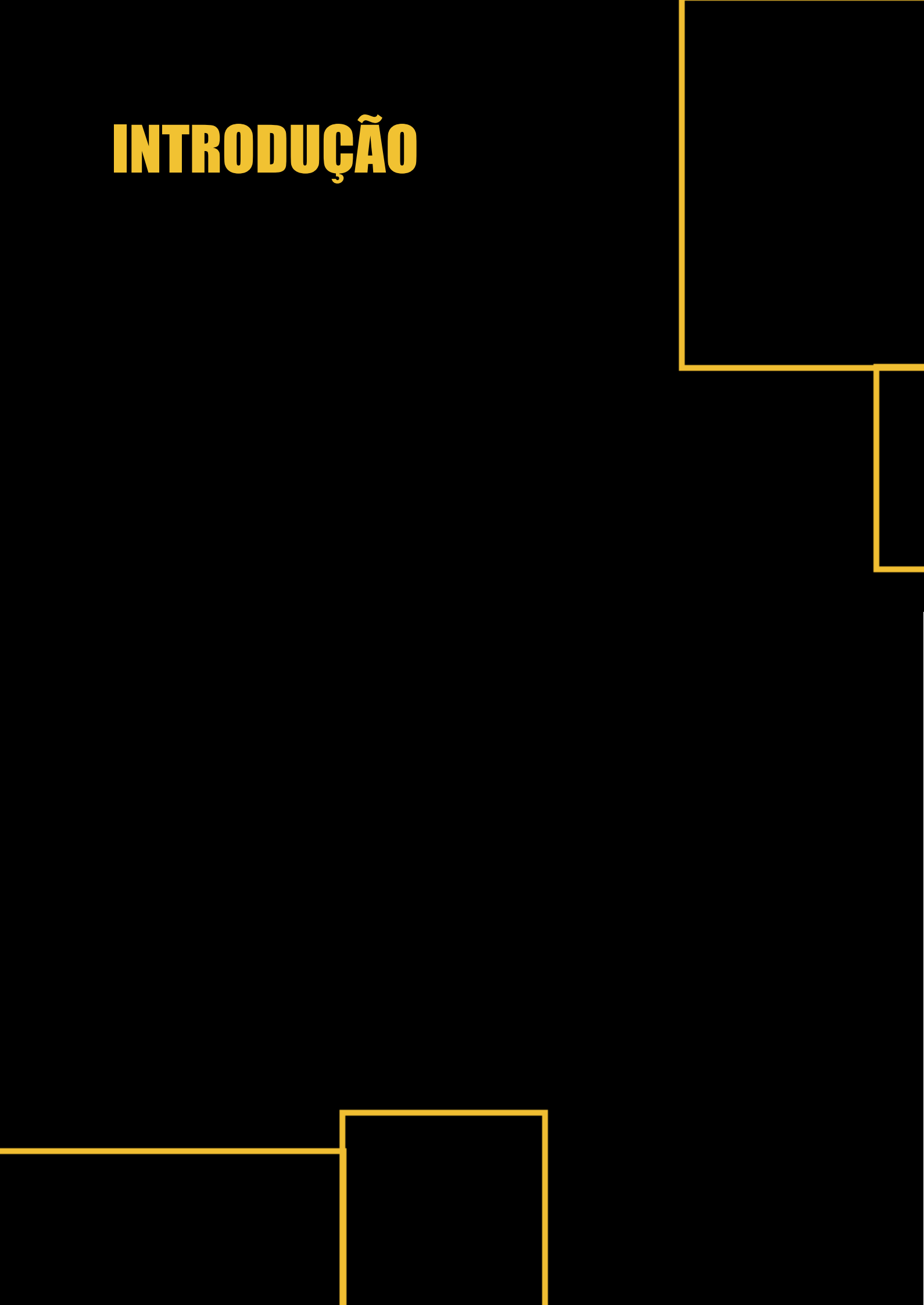
Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Linguagem de porco:
O tira pode falar em jargões policiais, permitindo que apenas outros tiras possam entender a mensagem

MULTIFRENIA

INTRODUÇÃO

OS HERÓIS AINDA EXISTEM!

A vida de heroísmo do heroverso segue a todo vapor, novos heróis, vilões e ameaças surgem diariamente, não há tempo a perder!

Multifrenia é um RPG de mesa, um jogo de interpretação de papéis. Multifrenia se passa em um universo de super heróis, para jogar Multifrenia é preciso apenas de amigos! Qual o objetivo desse jogo? A diversão!

Nessa expansão heróica serão encontradas novas armas, ameaças, aliados e mecânicas, assim como mais aprofundamento do universo e suas histórias, explorando o que acontece quando a herofrenia toca o multiverso...

O MULTIVERSO PRECISA DE AJUDA!

Um acidente de proporções colossais ocorreu em 2024, uma figura misteriosa junto do antigo herói Multidimensional tramaram um plano terrível, todos os vilões foram libertados, e com suas forças unidas eles criam uma ferida na realidade, o multiverso é rasgado e começa a sangrar para dentro do heroverso que conhecemos!

O Defensor está morto, empresas caíram, o mundo mudou, os bastiões da justiça estão sendo confrontados e seus valores estão sendo testados, cabe a você agora definir quem é a justiça.

A palavra de ordem

A palavra de ordem de Multifrenia é diversão, tudo deve ser feito com o consentimento de todos para a diversão de todos, o universo de Multifrenia existe apenas pelo amor aos super heróis e RPG, nunca deve-se levar como uma obrigação continuar jogando, Multifrenia é um projeto de amor feito para sua diversão, não aceite desrespeito e nem leve desaforo! Se algo passar seu limite comunique, nunca deve haver problema em reduzir algumas marchas!

Como sempre, a única regra é a diversão, destrua quantas regras e páginas quiser deste livro, ele foi feito para seu uso em **SUA** história, sinta-se livre para usá-lo como desejar! Como sempre, apenas lembre-se

NÃO SEJA BABACA!

Termos básicos

Multiverso: Um conglomerado de realidades paralelas e coexistentes

CA: Classe de Armadura, ou Invulnerabilidade, o quão difícil é causar dano

Campanha: Uma história completa com uma ou mais sessões

Sessão: Uma jogatina de Multifrenia

Cena: Uma cena dentro da sessão, um combate ou uma fuga, por exemplo

Rodada: Um giro completo dentro do combate pela vez de todos participantes

Turno: A vez de um personagem agir no combate

D20: O dado que deve ser rolado, D seguido pelo número de faces

DT: Dificuldade do teste

O que precisa?

Além de bons amigos que fizemos pelo caminho, para jogar Multifrenia são precisos dados, mesmo que sejam roladores virtuais, Multifrenia usa majoritariamente o dado de 20 faces, o d20, além de alguns dados também é recomendado ter por perto algo para anotar, alguns números podem ir bem alto!

Com papel e caneta em mãos, dados preparados e amigos a caminho, tá na hora de falar sobre

MULTIFRENIAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA !!!

O QUE É A MULTIFRENIA?

A multifrenia é um evento catastrófico onde infinitas realidades irão colidir umas com as outras, todos os vilões foram soltos e outros universos estão entrando na realidade, a multifrenia é o caos criado pela ganância humana de sempre querer saber mais. A Multifrenia pode ser o fim de toda realidade como conhecemos.

A multifrenia é um cataclisma como nenhum outro, alguns chamam de o apocalipse moderno, outros têm chamado de retribuição, alguns acreditam que isso é a realidade nivelando o jogo, punindo a humanidade por seu avanço em território proibido.

HEROVERSO

Onde as histórias acontecem

O heroverso é um ecossistema em constante transformação, um mundo em que os melhores podem vir de qualquer berço, onde histórias podem acontecer em qualquer lugar, no universo (ou multiverso) de Multifrenia existe espaço para qualquer tipo de herói ou vilão, neste capítulo o foco será em apresentar um escopo maior esse universo, apresentando o que é novo e o que é mais relevante.

Aliados da realidade

Existem aqueles que lutam pelo caos, mas também existem aqueles que se unem nesses momentos para proteger a realidade que conhecem, em Multifrenia a barreira entre heróis e vilões fica borrada, aliados inesperados surgem em momentos de crise!

BEATRIZ PAIVA (A JUDOCA)

Beatriz Paiva é uma lutadora de judô conhecida mundialmente, duas vezes campeã olímpica, ela luta para proteger o que ama, sua especialização é a sua famosa sequência de derrubadas "O caminho do Dharma".

COMBUSTÃO

Combustão é um anti-herói com poderes de fogo, mas sua fraqueza é que ele não consegue apagar esse fogo. Combustão constantemente pega fogo, o que torna difícil agradar o público.

VANYA VADVOSKOV

Vanya Vadvoskov, também conhecida como "A Ultranacionalista" é uma mulher russa de meia idade que começou a lutar contra o crime no fim da União Soviética, dizem que quanto mais ela se apaixona por sua falecida Mãe Rússia mais forte ela fica.

PESSOA PREPARO

Levi Dias é uma pessoa que luta contra o crime apenas em dias marcados, poucas vezes Levi foi vista em ação, porém, nas poucas vezes que foi todos tinham certeza que ele estava absolutamente pronto. Levi é uma heroína da Guatemala.

GELADABETH

Elizabeth Greenday é uma super heroína inglesa que cresceu no Brasil, seus poderes consistem na absorção de temperatura e criação e manipulação de gelo, Elizabeth costuma lutar apenas durante o inverno sulista.

GAROTA MORFA

Júlia Cordeiro é uma garota de doze anos que mora no Rio de Janeiro com seus pais, porém à noite ela se transforma na super heroína Garota Morfa. Júlia tem o poder de se transformar em uma criatura semelhante a um troll. A Garota Morfa é uma heroína que atua no Rio de Janeiro

A BONECA

A boneca é um artefato amaldiçoado que criou consciência, seus poderes consistem em adaptação e a capacidade de trocar e repartir seus membros como desejar, sua origem porém é um mistério. A Boneca tem uma origem misteriosa nas Filipinas.

RICK JR.

Rick Burguerberg, ou Rick Jr. é o filho de B4-LU Burguerberg de um universo paralelo ao que conhecemos, nessa realidade Rick Jr. já tem vinte anos e uma atitude punk, seus poderes consistem em uma super regeneração acelerada e muita violência. Rick Jr atua no Ceará, onde nasceu.

JOHN MARSHALL GUN

John é primogênito do Ferrocineísta, ele possui habilidades semelhantes a de seu pai, porém ele as utiliza de outra forma, como seu primo mais novo Marksman, John usa suas habilidades auxiliadas por armas de fogo extremamente poderosas.

HOMEM PATO

O Homem Pato é um super herói meio humano e meio pato que luta capoeira, suas habilidades não são muito impressionantes, porém sua intenção é das melhores! O Homem Pato atua no sudeste brasileiro.

FRANÇUA

Françua é um herói francês que atua no Brasil atualmente, após ter sido atacado por Brainwave Françua decidiu ficar pelas terras verde-amarelo. Françua é um combatente físico que usa uma espada de esgrima e é especializado em contra ataques.

KOJI

Koji é um mercenário japonês que atua no Brasil por ordens do Hamilton, seus poderes consistem na manipulação de barulho, sua condição de surdez torna muito conveniente esse poder.

BAN (NANILSON FAROFA)

Bananilson Farofa é um super mercenário da mesma equipe de Koji, seu super poder consiste na capacidade de se transformar em tigre extremamente poderoso (e sexy). Bananilson é filho de americanos que se apaixonaram pelo Brasil.

SYNDRA

Syndra é a melhor utilizadora de magia do mundo, ficando para atrás apenas do Sr.Tempo e do Houdini, sua magia está relacionada à flora e a manipulação de plantas.

EMANUEL GUN

Emanuel é um membro da família Gun, porém sua genética é considerada falha pela maioria dos membros da família, Emanuel nasceu cego e mudo, além de sua pele ser extremamente sensível. Apesar de sua condição Emanuel não desistiu de seu objetivo de tornar-se um herói, ele se adaptou e aprendeu a usar suas próprias ferramentas para ser um atirador exímio. Emanuel nasceu e atua em Goiás.

JESTER CHAVO

Jester Chavo é o maior herói paraguaio, seu poder consiste em um disparo brutal que pode ser carregado por muito tempo para causar mais estrago ainda. Jester Chavo é conhecido por ter destruído uma cidade inteira de uma vez só.

HOUDINI

Houdini é o maior mago do mundo, sendo muitas vezes equiparado ao próprio Sr.Tempo, sua magia é bruta e caótica, assim como a sua mente. Houdini poderia ser o herói número um se conseguisse manter sua mente focada nisso.

RAYMOND DIAMOND

Raymond Diamond é um herói americano que tem a capacidade de transformar seu corpo em diamante, seu poder é extremamente poderoso e o coloca alto no ranking mundial, muitos dizem que Raymond é o ser mais resistente da Terra.

GORILLA JOE

Joe é um super herói americano com o corpo de um gigante gorila, sua força é gigantesca como seu corpo, sua mente humana também não fica para trás de seu poder físico, Gorilla Joe é um herói completo em todos os sentidos.

SOMBRA DA MEIA NOITE

Sombra da meia noite é um anti-herói que atua no Brasil, seu poder consiste na manipulação de sombras e furtividade avançada. Sombra da meia noite é conhecido por ser extremamente sério e dramático, fazendo com que muitos evitem conversas longas com ele.

REGES

Reges é um super mercenário da empresa Heroes n' Champions, ele competia com o herói "pistoleiro" pelo título de melhor atirador do mundo, porém sua morte veio cedo pelas mãos de Rick Balboa. Reges é um mercenário que atua no sul e sudeste do Brasil.

A INVISÍVEL LÚCIA

Lúcia é uma super vilã que atua no norte do Brasil, seus poderes consistem na capacidade de ficar invisível e habilidades de assassinato e combate corpo a corpo.

SKY

Sky é uma anti-heroína com poderes vampíricos, seus pais eram historiadores e sua mãe foi contaminada com vampirismo durante uma excursão na amazônia enquanto estava grávida. Sky tem todos os poderes clássicos de um vampiro, tornando ela uma combatente versátil, ela é a líder e vocalista do grupo e banda “As Aberrações”.

ZUMBI JACÓ

Zumbi Jacó é um homem morto vivo de mais de dois metros de altura, ele era um homem estudioso sobre magia, porém sua morte veio cedo durante um ataque de super vilões em sua cidade, fazendo com que ele em um ato de desespero criasse essa magia. Zumbi Jacó faz parte da banda e grupo “As Aberrações”, tocando bateria.

A DEVORADA

A devorada é uma mulher com um segredo, seu nome é desconhecido, assim como sua origem, o que todos sabem é apenas seu poder de se transformar em um gigante lobisomem com fome infinita. A devorada faz parte do grupo “As Aberrações”, tocando baixo.

MIA MÚMIA

Mia ou MúMia é uma anti-heroína egípcia que faz parte do grupo “As Aberrações” tocando guitarra. Mia pode se transformar em uma múmia quando realiza seu feitiço, como múmia ela tem capacidades mágicas mais afloradas e um poder físico muito mais aguçado.

UBER MANTCH

Uber Mantch é o herói mais poderoso da Alemanha, seu poder consiste na preservação de energia cinética, o que o possibilita a causar danos absurdos com movimentos simples.

OBSIDIANO

Obsidiano é um homem feito de rocha extremamente resistente, sua resiliência é comparável a de Raymond Diamond, porém além de sua grande invulnerabilidade não há muitas qualidades para o vilão. O Obsidiano é um anti-vilão do Quênia.

KIM SUN WOO

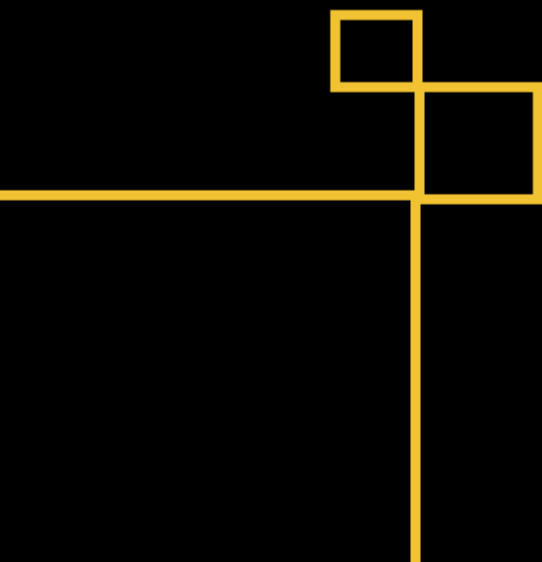
Kim é um anti-herói da Coreia Popular, também conhecido como "aberração de dano" , seu poder consiste na absorção de dano e na preservação de atrito.

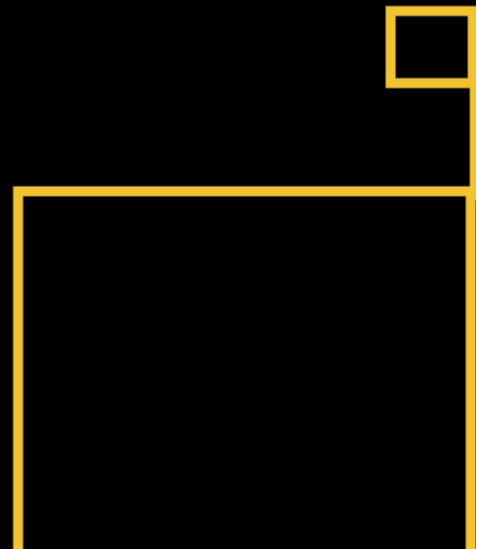
TELEPATA ANNABETH

Annabeth é uma mulher espanhola que possui poderes de telepatia e comunicação, sua especialização é na prestação de serviços de apoio à distância. Annabeth é uma heroína brasileira que nasceu na Inglaterra.

RANKING DOS MAIS PODEROSOS

SEGUNDO COMBO

1- SR.TEMPO
2- COMBO
3- JESTER CHAVO
4- MONTE CARLO
5- EL TORO
6- HOUDINI
7- JOHN MARSHALL GUN
8- FERROCINEÍSTA
9- RAYMOND DIAMOND
10- MARK WEBBER

INIMIGOS DA REALIDADE

Os inimigos da realidade são todos aqueles que por alguma razão apoiam a multifrenia e o impacto entre realidades, estes são os inimigos que ferem a realidade e desejam que o multiverso se misture por completo. Nem todos são necessariamente maus, toda história possui dois lados...

MULHER MATÉRIA

A Mulher Matéria é uma super heroína que tem a capacidade de ver e reinterpretar a matéria, ela pode transformar objetos inanimados em outras coisas de mesma massa, em sua visão não há diferença entre seres e sua matéria, em seus olhos não existe vida e nem morte, apenas matéria. A Mulher Matéria alega ter nascido na Guiana Francesa.

AFILIADO DA OVELHA

O Afiliado da ovelha é um sábio africano que vaga pela realidade em busca de iluminação, para ele a realidade é apenas um estágio de transição de algo muito maior do que a vida, ele defende a união multiversal como uma forma de transcender.

A EXISTENCIALISTA

Elizeveta Pavlov é uma ocultista da república Tcheca, suas habilidades envolvem a transição da matéria e a manipulação da existência, em seus olhos a existência é como uma série de nós que devem ser desfeitos por suas mãos, ela defende a multifrenia enxergando como o caminho natural da existência.

CADERNISTA JUSSARA

Jussara é uma artista e heroína brasileira, sua capacidade de trazer sua arte à vida se mostrou útil para lutar contra o crime desde sua adolescência. Jussara defende a multifrenia como a maior expressão artística da realidade. Jussara é uma heroína que atua no centro-oeste brasileiro.

O GROTESCO IMPRESSIONISTA

O Grotesco é um homem com a capacidade de adaptação e fagocitose avançado, para o vilão a multifrenia é como sua vida, a adaptação do ecossistema de forma natural.

O PANELA

O Panela é um dos membros do Monte dos Mil, sua origem trágica fez com que ele viva em agonia dentro de uma panela gigante com duas pernas, sua dor é infinita. O Panela só se mantém vivo através de pactos com o Diabo, para ele a multifrenia pode ser uma forma de recuperar seu corpo. O panela é um anti-herói austriaco que atua no Brasil.

O TELACINEISTA

O que Tudo Vê ou TV é um residente da Ultraferrovia, ele é um dos neuromaníacos mais famosos, com suas streams de combates reais e chips de memórias ele criou um real mercado ao redor de grandes tragédias e o vício de adrenalina. Para o vilão a multifrenia vai ser o evento mais extraordinário a ser filmado na história. O TV é um vilão brasileiro da Ultraferrovia.

VASH FATE

Vash era um homem de sorte, até que o jogo virou contra ele. Vash era viciado em adrenalina e testar sua sorte, porém após se injetar com a herofedrina premium Vash tornou-se imortal e a vida tornou-se a prisão mais terrível possível, para ele a multifrenia é uma fuga desse destino. Vash é um vilão do sudeste brasileiro.

O BERSERKER

O Berserker faz parte do bando do Panteão, para ele a multifrenia é uma oportunidade de testar sua força contra os mais fortes de todas as realidades, ele deseja testar até onde sua fúria pode levá-lo em comparação aos outros mundos. O Berserker é um vilão noruguês.

A VALQUÍRIA

A Valquíria faz parte do bando do Panteão e deseja acompanhar seus camaradas na batalha entre realidades da multifrenia. A Valquíria possui asas poderosas e um vasto conhecimento de combate corpo a corpo. A Valquíria é uma anti-heroína do México.

PEQUENA MARIA E GRANDE JOÃO

João e Maria são irmãos com poderes de alterar seus tamanhos como o nome sugere, eles são viciados em batalhas até a morte e acham que a multifrenia vai ser a maior arena da história. João e Maria são vilões da Argentina.

TARÂNTULA MATIA

Matia é um super herói chileno que usa seus poderes de veneno para combater o crime, ele acredita que a multifrenia pode trazer o fim da super vilania.

GAOLANG YāNG

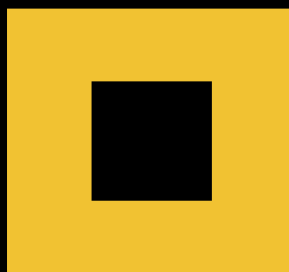
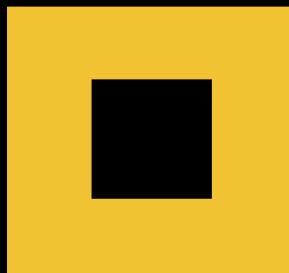
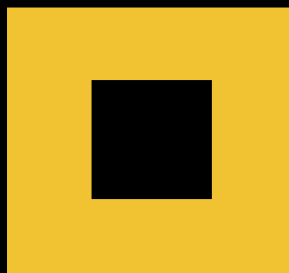
Gaolang é super herói tailandes que deseja descobrir a origem da origem meta humana, seus poderes de borracha serão testados ao longo da multifrenia, onde ele acredita que pode achar respostas

ESTRANHOFRENIA

O que rolou?

Além dos defensores e inimigos da realidade existem aqueles que simplesmente nasceram desse vácuo de existência, versões paralelas bizarras de personagens já conhecidos, criaturas de caos puro que assumem formas extremamente distorcidas do normal. Nessa multifrenia acontecem distorções bizarras na realidade que resulta em inúmeras bizarrices.

MONTE CARLOS

Essa versão bizarra do original herói Monte Carlo é um mamute que usa um grande tacape como arma, ele surge a partir da concepção e leitura errada do nome do super herói.

PISTOLEIRO FANTASMA

Essa variante é o espírito do antigo mercenário e herói Pistoleiro. Pistoleiro é morto por Big Pharma na linha do tempo original, essa variante segue desse ponto canônico. Assim como sua versão viva, o pistoleiro fantasma é um mercenário brasileiro.

SÉLIA E AS SEREIAS

Essa é uma variação da banda "As Aberrações", neste universo todos são sereias e formam uma banda de glam rock em vez de punk pós-moderno. Sélia e as sereias são vilãs do norte do Brasil.

KRAKATOA

Essa versão do rei das explosões não morreu na sua última explosão, desde então ele volta a ativa e decide mostrar a todos quem ainda é o rei das explosões. O rei das explosões é um vilão do nordeste brasileiro.

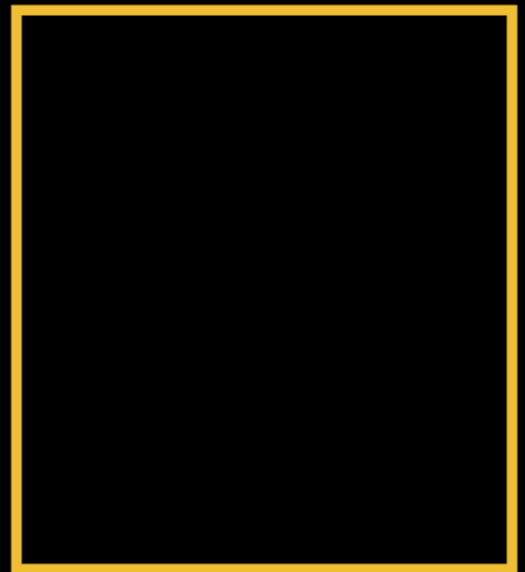
YURI WESLEY JOHNSON

Essa variação é um primo do Demitrius Wesley Johnson, ele existia na linha do tempo original mas foi descanonizado em uma luta contra o Afiliado da ovelha. Assim como seu primo, Yuri é nascido e criado no sudeste brasileiro.

A PERFEITA TRANSICIONISTA

Essa é uma versão paralela do Grotesco Impressionista, neste universo ele é uma mulher e seu poder de adaptação tornou-se o de copiar a forma de outros seres vivos, assim como sua contraparte, a perfeita transicionista é de um laboratório brasileiro.

ARTICULADO

Nesta versão o vilão nunca morreu pelas mãos do Homijo e se reformou como um herói, passando a lutar ao lado de Rick Balboa contra o crime e o capitalismo. O Articulado é um vilão brasileiro.

EVENTOS CANÔNICOS

Eventos canônicos são aqueles que podem ser usados como ponto de partida para sessões futuras que a mesa desejar, ou apenas um referencial de ideias do heroverso. Nada neste livro deve ser levado ao pé da letra ou como cravado em pedra, estes são apenas alguns casos interessantes que podem ser usados ou não em suas histórias.

Multidimensional começa a multifrenia

Neste evento canônico, o antigo herói Multidimensional volta à vida de forma misteriosa e junto de uma figura misteriosa rasgam a realidade, começando a multifrenia. Neste evento, Homijo mata o vilão Articulado, Victor Aberração e Contorcionista Vitória.

Mark Webber destrói a Ultraferrovia

Neste evento canônico o herói Mark Webber finalmente encontra o vilão Roberto, eles se encontram na Ultraferrovia, Roberto estava energizado com a matriz de energia da Ultraferrovia e fere fatalmente Mark Webber, Mark cai em um caldeirão de herogumelos e entra em herofrenia, seus poderes saem de controle e ele começa a levitar a Ultraferrovia. A luta sai de controle e outros heróis são acionados, o Ferrocineista começa a segurar a Ultraferrovia impedindo-a de ir mais distante do chão do que já estava, Combo, Monte Carlo, Homijo, Rick Balboa e Roberto se unem para derrotar Mark. Mark é derrotado assim como Roberto, o Maquinista prende Roberto como a nova matriz energética da Ultraferrovia como vingança por ele ter matado B4-LU.

Sr.Tempo envia heróis de volta no tempo

Este evento se passa logo depois de Mark Webber destruir a Ultraferrovia, Sr.Tempo cria um plano para enviar heróis de volta no tempo para impedir que a multifrenia aconteça, ele convoca todos heróis presentes no momento, Homijo, Rick Balboa, Alex, Kazuki e Marco Aurélio.

Hamilton expõe crimes

Neste Evento canônico Hamilton arma um plano para incriminar o CEO da empresa Heroes n' Champions, ele usa o senador Antonio Victor Delacruz (AKA Big Pharma) para expor crimes e fraudes de diversos heróis da empresa. Em seguida uma equipe composta por Big Pharma, Koji, O Telacineista, Bananilson Farofa, Demitrius Wesley Johnson e o Panela vão para o esconderijo do CEO, lá eles enfrentam e matam o CEO, porém John Marshall Gun descobre que foi um trabalho do Hamilton e Bananilson Farofa é morto.

HERMANOFRENIA

O que acontece no mundo de Multifrenia fora do Brasil? Este curto capítulo explora isso!

Apesar do Brasil ser o país com o maior número de meta-humanos, ele não é o único, e menos ainda o único com potências mundiais, a américa latina é conhecida como a maior potência global, o Brasil traz bastante deste mérito, mas não é o único que faz por onde, podemos explorar as peculiaridades do Paraguai e Jester Chavo por exemplo, um herói tão poderoso que foi pedido para se aposentar de missões menores, Nuevo Mundo, sua empresa responsável, tem muito orgulho de sua posição no ranking mundial dos heróis. Outro caso é o argentino El Toro, com sua posição no segundo lugar no ranking atual dos heróis, ele é uma estrela em constante ascensão, mas o que tudo isso quer dizer? Que não devemos nos limitar a apenas um lugar ou personagens! O mundo é um lugar muito grande e as opções são infinitas, seja no Brasil com nossos heróis, seja no Uruguai com nossos hermanos ou na Tailândia com nosso Gaolang, Multifrenia é para todos de toda forma, o heroísmo existe por todo o planeta!

Empresas Hermanas

ATLAS ARGENTINA

Sempre a um passo de você

A Atlas possui 14 polos ao redor do mundo para atender qualquer super necessidade que possa surgir, alguns chamam isso de monopólio, eles chamam de marketing. A Atlas Argentina é um dos polos mais bem sucedidos da Atlas, contando com a presença de inúmeros heróis famosos, mas especialmente do El Toro

Nuevo Mundo

Amor y conciencia

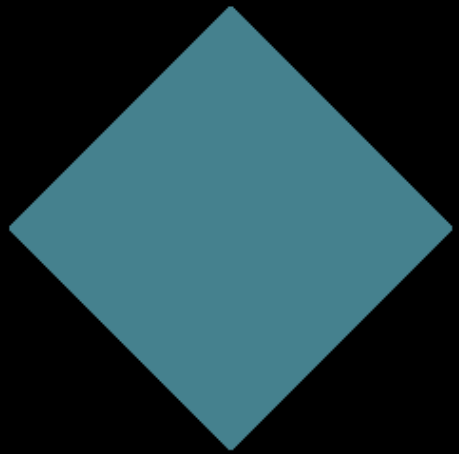
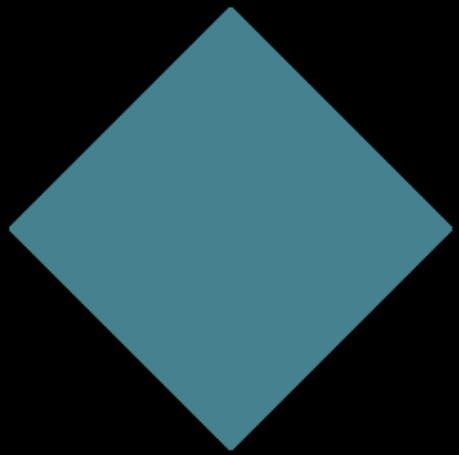
Nuevo Mundo é uma empresa nova no jogo mundial, criando seu nome especialmente através do mundialmente temido Jester Chavo. Nuevo Mundo vem crescendo a cada ano trazendo novas oportunidades para os meta-humanos latino americanos

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

ESTUDOS DE CAMPO DO JOHN MARSHALL GUN

A NOVIDADE CHEGOU!

Com os inéditos estudos de campo do John Marshall Gun nós trouxemos habilidades e super poderes inéditos!

Aqui ficam os novos super poderes e habilidades de Multifrenia.

DEVORAR:

Você é capaz de devorar inimigos usando poder+utilização de poder, causando 3d12+10 de dano e recuperando 3d10 de vida.

Em níveis mais altos seu dano se torna 2d20+20 e você recupera 3d12+5 de vida

CONFUSÃO MENTAL:

Você usa sua telepatia para confundir a mente de até 2 alvos, os alvos rolam um teste de resistência para anular usando intelecto com conhecimento, se fracassarem eles perdem a ação

Em níveis mais altos sua DT sobe em 5 e a quantidade de alvos sobe em 1

CANALIZAR FÚRIA:

Você possui um temperamento furioso e super expandido, conforme a luta avança mais furioso você se torna, a partir da quinta rodada você entra em fúria e passa a causar +5d de dano e seu crítico melhora em 1, mas corre o risco de atacar um aliado

HORA DO TRABALHO:

Você luta reservando parte da sua força, durante as primeiras 10 rodadas você tem -5 de acerto e 3d de dano, mas após essas rodadas você entra em overtime, recebendo todos seu bônus de volta ao normal e passando a causar +8d de dano

ECO:

Você tem o poder de replicar os impactos que um alvo sofrer, uma vez a cada 4 rodadas você pode causar o dano que um alvo levou uma segunda vez

Em níveis mais altos você pode usar seu poder em dois alvos

DESTRUIDOR DE SONHOS:

Você recebe um ataque especial chamado “aleijar”, este ataque causa +3d de dano contra membros de locomoção de seus alvos

OLHO AFIADO:

Você recebe metade da desvantagem por mirar na cabeça de um alvo

ATAQUES VERSÁTEIS:

Você tem o poder de alterar o tipo de dano que suas armas causam, além de mudar o tipo de dano você pode aumentar o dano que causa em 2d10 uma vez a cada 2 rodadas

Em níveis mais altos você aumenta seu dano em 3d10

ATACANTE DESGRAÇADO:

Você pode gastar uma rodada analisando um alvo, após essa rodada você passa a anular a rigidez do alvo a um máximo de 15 pontos

DISRUPTURA:

Você consegue causar danos psíquicos em alvos usando seu super poder, seu dano causa 3d12+utilização de poder

Em níveis mais altos seu dano aumenta para 4d12 e o alvo rola um teste de resistência com intelecto e atletismo, se falhar ele fica atordoado, perdendo a reação

VANTAGEM TERRITORIAL:

Quando você está mirando em um alvo abaixo de você, você causa +3d de dano.

CONTROLE SANGUÍNEO:

Você é capaz de controlar seu sangue, podendo gastar 10 de vida para causar +1d de dano, você pode gastar quantos pontos de vida desejar para receber o bônus equivalente

Em níveis mais altos você pode gastar 2 rodadas para reabsorver seu sangue, curando todo dano auto infligido

MATA-DEMÔNIOS:

Você se torna capaz de realizar o ataque nomeado "mata demônios", esse ataque causa o dobro de dano mas só pode ser usado quando você estiver com 10 ou menos de pontos de vida

ATACANTE RESGUARDADO:

Quando você está com todos seus pontos de vida você causa +4d de dano

BOLSOS FUNDOS:

Você tem a capacidade de esconder suas armas no equivalente de 6 de peso

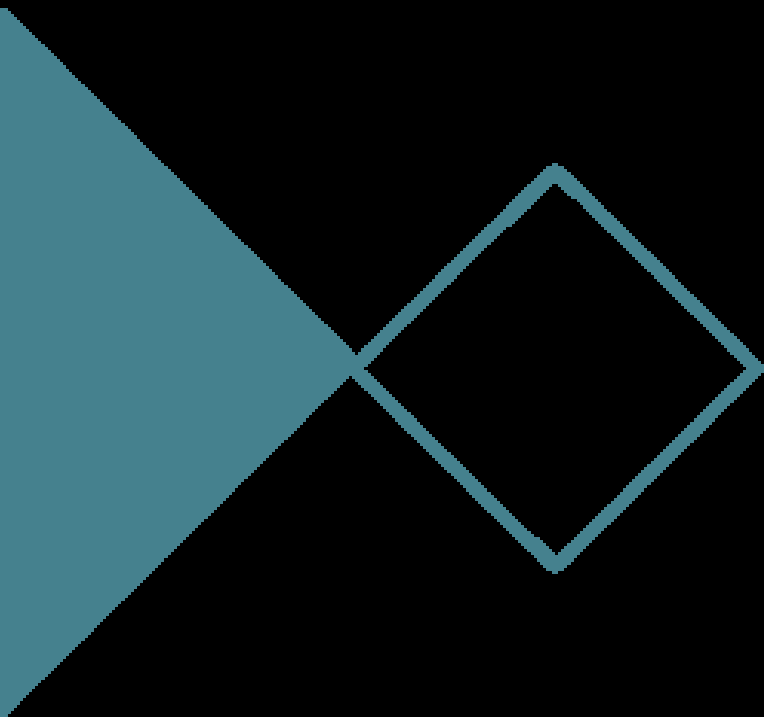
PROTETOR DA PAZ:

Você recebe mais uma ação quando estiver protegendo civis

IMPROVISIONISTA PROFISSIONAL:

Você consegue criar armas usando o ambiente a sua volta, você gasta uma rodada criando a arma e não pode criar armas de fogo

BALAS FURIOSAS:

Você pode criar uma munição especial que causa +3d de dano, essa munição dura 3 rodadas e custa 100 mil para fazer

COPIADOR:

Você tem o poder de copiar poderes, seu poder copiado dura 3 rodadas e pode ser copiado mais de uma vez, este poder só pode ser usado uma vez por sessão

SOFRIMENTO ACÍDICO:

Seu sangue é ácido, para cada dano sofrido seu atacante leva 2d10+5 de dano ácido

Em níveis mais altos seu dano sobe para 2d12+8

COMPROMETIMENTO COM A JUSTIÇA:

Como uma ação extra você pode atirar-se para salvar um aliado, você recebe o dobro de dano que ele levaria, essa ação pode ser feita até 3 vezes na mesma rodada

MURALHA VIVA:

Você ganha a ação “proteger”, esta ação faz com que você não possa se mover e nem reagir, porém todos aliados que estiverem atrás de você recebem +2 de rigidez e 1 CA para cada ponto de imortalidade que você tiver.

ARMA NATURAL:

Seu corpo possui armas naturais como garras ou espinhos, essas armas causam 3d12+poder de dano e possuem 2 espaços de modificação, seu ataque é rolado com poder+utilização de poder

Em níveis mais altos essas armas recebem mais um espaço de modificação e 2d de dano

SUPER PERSPECTIVA:

Você tem sua força conforme enxerga seus alvos, quanto menores eles forem na sua visão mais forte você é, você pode causar o ataque de esmagar causando 1d20+5 para cada 5m entre você e o alvo, sua distância máxima é 30+percepção

IRRADIAÇÃO:

Você controla a radiação e é capaz de disparar rajadas de radiação que causam 3d10 de dano, o alvo rola um teste de resistência com imortalidade e atletismo, se falhar ele vomita, perdendo o turno

Grimórios do Houdini

O Houdini abriu para você sua coleção de grimórios! É melhor aproveitar!

Aqui você aprende a criar e usar magias em Multifrenia.

CRIANDO MAGIAS

Uma experiência mágica

A magia no universo de Multifrenia vem de forma misteriosa e muito estudada pelos seus usuários, a maior parte dos magos entendem a magia como conturbações naturais na realidade, caminhos que a realidade da a volta, os magos mais poderoso como Sr.Tempo ou Houdini podem ver essas anomalias como veem a vida. A magia pode ser extremamente poderosa, mas é instável, existe um custo em utilizar essas anomalias da realidade, uma sobrecarga mágica pode trazer consequências adversas.

Mas como podemos usar esses feitiços? Da mesma forma que os super poderes!

Efeito mágico:

Para cada efeito mágico da sua magia adicione um no risco de sobrecarga mágica, cada efeito pode ser adquirido mais de uma vez.

Curar 20 de vida

Causar 2d20 de dano

Conceder +1 CA

Curar efeitos

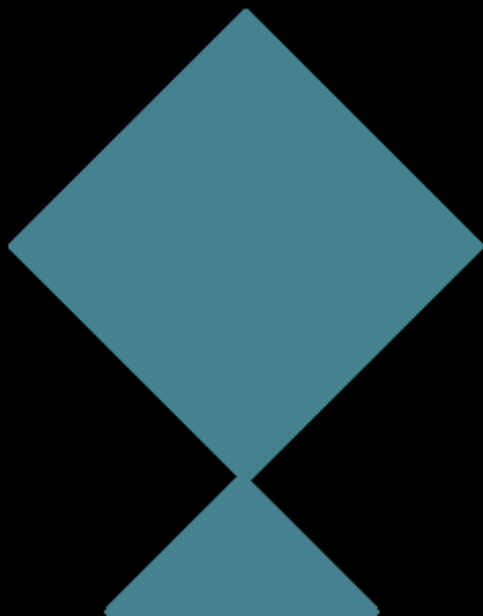
Causar dano elemental de 1d10 por 3 rodada

Causar efeitos

Utilização:

Uma ação padrão: Não afeta o risco

Uma reação: Aumenta o risco em 2

Uma rodada completa: Reduz o risco em 2

Modificador:

Pode aumentar ou diminuir o risco de uma sobrecarga mágica!

Explosivo: Diminui o risco em 4, mas se houver uma sobrecarga todos recebem 210 de dano

Caótico: Diminui o risco em 2, mas se houver uma sobrecarga todos trocam de fichas com a pessoa ao lado

Medida de segurança: Aumenta o risco em 6, mas se houver uma sobrecarga nada acontece além do usuário perder a magia

Continuidade: Aumenta o risco em 3, porém mesmo com uma sobrecarga mágica o usuário ainda pode continuar usando magia

Sobrecarga mágica:

A utilização de magia é uma técnica perigosa e instável, eventualmente uma sobrecarga mágica pode ocorrer, causando um efeito adverso e deixando o usuário sem magia, toda vez que um mago for usar magia ele deve rolar 2d6 e somar seus bônus de risco, se a soma der 13 ou mais uma sobrecarga mágica ocorre.

Quando uma sobrecarga mágica acontece o personagem que a causou rola um d10 e um dos seguintes efeitos ocorre com todos no combate:

Ratofrenia: Todos que falharem um teste de poder com utilização de poder DT 20 são transformados em ratos por 2 rodadas, perdendo todas ações menos a de movimento

Explosão mágica: Todos que fizerem uma ação padrão na rodada levam 50 de dano

Zerinho ou um: Todos jogam uma rodada de "zerinho ou um", quem sair primeiro leva 100 de dano

Troca-Troca: Todos trocam de arma com a pessoa ao lado

Estátua: Todos que se moverem levam 50 de dano

Jackpot: Uma pessoa do combate passa a causar +5d de dano por 3 rodadas

Tormenta mágica: Um furacão mágico entra no combate e passa 3 rodadas vagando, quem terminar uma rodada dentro dele recebe 100 de dano

Pula pirata: Todos trocam de posição e aparecem a 2d10 metros de altura

Vida boa: Todos rolam 1d20, quem tirar o menor resultado cura 50 de vida

Gravidade mágica: Ninguém pode usar habilidades na rodada

Magias

Use com cuidado!

MORTEFRENIA:

Você escolhe uma porcentagem de chance de matar um alvo instantaneamente, porém essa porcentagem vai ser dobrada para matar a si mesmo, essa magia vai causar uma sobrecarga explosiva logo em seguida

MANIPULAR REALIDADE:

Você pode rerolar até 3 dados de qualquer alvo, essa magia pode ser usada como reação e tem risco +3 de sobrecarga mágica

CONCEDER DESTINO:

Você pode fazer uma rolagem sua de dados usando poder+utilização de poder por um alvo, essa magia tem risco +4 de sobrecarga mágica

CICATRIZAR FERIDAS:

Você para qualquer ferida de causar mais dano adiante, curando todos os efeitos de todos seus aliados, essa magia tem risco +4 de sobrecarga mágica

CANALIZAR CONHECIMENTO:

Você canaliza conhecimento de seres de outra realidade, permitindo que um jogador se comunique com um personagem, essa magia tem risco +8 de sobrecarga mágica

PERSONIFICAR MEDO:

Você convoca uma imagem tenebrosa a frente de todos, nesta rodada ninguém pode se movimentar para perto dessa imagem, essa magia tem risco +4 de sobrecarga mágica

INVERSÃO DE SENTIDOS:

Você cria uma magia que inverte o sentidos de todos presentes, nesta rodada ninguém tem acertos críticos, esta magia tem risco +4 de sobrecarga mágica

TERRA DEVASTADA:

Você cria um círculo mágico no chão, todos dentro desse círculo causam o dobro de dano, essa magia tem risco +8 de sobrecarga mágica

PANELAFRENIA

Mexendo com o Diabo

O Diabo existe em Multifrenia, e ele tem muitas propostas interessantes! Todos tem seu preço, qual será o seu?

O Diabo está disposto a ouvir qualquer proposta, mas tudo que se leva deve-se pagar, uma das muitas formas de crescer no universo de Multifrenia é através dos pactos e rituais com o Diabo, ninguém vai te julgar (além de Deus, porque ele com certeza vai). Pactos com o Diabo trazem benefícios ao custo de algo, esses pactos também podem ser forjados em momentos próximos da morte durante o combate, desde que o personagem saiba da existência do Diabo, é claro.

CRIANDO RITUAIS

Que medo!

Rituais podem ser invocados por vários motivos e de várias formas, de forma mais básica, existem 3 componentes básicos para qualquer ritual, sendo estes:

Rancor: O sentimento de ódio ao outro

Desespero: A agonia de viver ou ânsia por sobreviver

Ganância: O desejo de ter acima da compaixão

Estes são os elementos básicos, um ritual se baseará em ao menos um desses pilares, sendo os rituais mais poderosos os que utilizam os três aspectos do paranormal. Os símbolos utilizados nos rituais são menos importantes do que a circunstância e intenção por trás dele, em momentos ímpares rituais são criados sem a utilização de símbolo algum.

Com isso em mente, como podemos criar um ritual para assinar um pacto com o Diabo? Pagando caro.

Sacrifício:

São a moeda de troca com o diabo, cada sacrifício cede um ponto, múltiplos sacrifícios podem ocorrer em um mesmo ritual para um resultado melhor!

Pontos de atributo

50 pontos de vida

A vida de um aliado morrendo

Pontos de CA

300 mil kwanzas

Ritual:

Requerem um custo equivalente de sacrifícios!

Aumento de talento: 5 ponto de sacrifício para cada 10 de talento

Ressurreição: 25 pontos de sacrifício

Melhora do multiplicador crítico: 50 pontos de sacrifício por ponto

Aumento de dano: 3 pontos de sacrifício por 1d de dano

Amaldiçoar arma: 10 pontos de sacrifício por maldição

Modificadores:

Alteram os resultados finais!

Durante um combate: Os resultados são dobrados

Em um interlúdio: Os pontos de sacrifício são dobrados

Ritual sem símbolo: Os preços são dobrados

AMALDIÇOANDO ARTEFATOS

Destruição da realidade

Artefatos Amaldiçoados são criados através de um canalizador, um observador que possui intenção, intenção é a força mais forte na criação de um objeto amaldiçoado, artefatos extremamente poderosos são criados a partir de desejos intensos, a partir desses desejos a realidade em si pode ser alterada. Artefatos amaldiçoados são categorizados entre seu **risco** e seu **custo**, quanto maior o risco, menor o custo, quanto maior o custo, menor o risco.

Ganância:

Objetos de risco alto e custo baixo, costumam trazer má sorte ao usuário.

Desespero:

Objetos de custo alto e baixo risco, costumam drenar a essência do usuário.

Rancor:

Objetos que possuem tanto risco quanto custo, são imprevisíveis e instáveis, costumam ser extremamente poderosos.

Artefatos amaldiçoados podem ser criados a partir dessa base, exigindo a criação de um ritual e o sacrifício de algo relacionado à maldição, as maldições são imprevisíveis e perigosas, nunca deve-se contar com um resultado positivo quando as utilizando.

NOVAS QUALIDADES E DEFEITOS

As qualidades e defeitos voltam em Multifrenia, como da última vez, para cada ponto em talentos é necessário a mesma quantidade ou mais em defeitos!

Qualidades e defeitos adicionam mais uma camada na criação de personagens, trazem à tona aspectos práticos na jogatina que poderiam ser negligenciados de outra forma, as qualidades e defeitos são melhores utilizadas quando ao lado de um ideia de história pro personagem e menos por um aspecto puramente numérico para ser vantajoso.

QUALIDADES

Genética perfeita (4): Você recebe por nível +15 PV

Ocultista (4): Todo ritual realizado por você é considerado de interlúdio

Experiência mágica (4): Você reduz sua chance de sobrecarga mágica em 2

Devorador de conhecimento (10): Todo nível você pode aprender uma nova habilidade

DEFEITOS

Compreensão falha(2): Seus rituais não tem bônus positivos por circunstância

Magia instável(2): Seu risco de sobrecarga mágica aumenta em +2

Corpo inapto(3): você não pode utilizar implantes cibernéticos

Destinado a morrer(10): Você não recebe nenhum bônus ao subir de nível

EQUIPAMENTOS

TONHÃOFRENIA

Não se esqueçam dele!

Este capítulo é um guia para tudo que envolve equipamentos, armas, acessórios, armaduras, implantes, as compras do mercado, o que você precisar!

Uma boa organização quanto os equipamentos pode ser o que separa uma missão bem sucedida de um enterro em cova rasa para um monte de pé rapados que se achavam heróis. Aqui você vai aprender a criar as próprias armas.

Dano:

Para cada categoria aumenta em 10 mil!

Arma leve (d10): 2
Arma média (d12): 3
Arma pesada (d20): 5

Quantidade de dados:

Para cada categoria aumenta em 50 mil!

1d: 1
3d: 2
5d: 3
8d: 5

Modificadores:

Para cada categoria aumenta em 100 mil!

1 espaço: 1
2 espaços: 2
3 espaços: 3
4 espaços: 5

Mods novos:

Cada categoria aumenta 100 mil!

Impactante (1): A cada 4 rodadas seu ataque causa +4d de dano

Chocante (2): A cada 3 rodadas seu ataque pode atordoar um alvo que falhar um teste de imortalidade com atletismo DT 20

Letal (5): Aumenta o multiplicador crítico em 1

Vorpal (5): Torna o dano causado à cabeça de inimigos em x3

ACERVO PESSOAL DE ARMAS DA FAMÍLIA GUN

O melhor que o nepotismo oferece

Além de seu poder de magnetismo, a família Gun é conhecida por seu gigantesco arsenal de armas de fogo, armaduras e acessórios, essas armas são especialmente poderosas, e caras!

Armas:

700 mil por cada!

Apoteose: Uma britadeira de construção transformada em uma lança estupidamente pesada, causa 8d20+30 de dano, seu crítico é x4 e uma vez a cada 5 rodadas seu ataque deixa o alvo atordoado

A sortudinha: Uma navalha com cravejamentos no cabo, causa 3d12+10 de dano, pode dar dois ataques, seu crítico é x2 e a partir de 15

Magnólia: Um revólver de calibre pesado que causa 8d12+60 de dano, pode dar 3 tiros, porém não pode dar dano crítico

Satanás: Uma metralhadora .50, causa 8d12+10 de dano, pode dar 5 tiros, crítico x2

Armaduras:

600 mil por cada!

Engole bala:

Armadura pesada que concede +12 CA, sua rigidez é 5 contra todo tipo de dano e 8 contra tiros

Dançarina Rakshasa:

Armadura leve que concede +10 CA e 3 de rigidez contra danos de armas brancas

O precavido morreu de velho:

Armadura comicamente pesada, concede +8 de CA e previne danos críticos, concede também 5 de rigidez contra todo tipo de dano

Acessórios:

300 mil por cada!

Grimório do Houdini: Reduz o risco de sobrecarga mágica em 6

Bandagens da MúMia:
Concede a habilidade de agarrar inimigos a distância como uma ação extra

Óculos escuros do Gorilla Joe: Impede o usuário de ser cegado, concede +3 de popularidade e carisma

Laço da Boneca: Uma vez por campanha impede o usuário de sofrer um dano fatal

Cinto de utilidades da Pessoa Preparo: Um cinto de utilidades que uma vez por cena concede +10 em um teste

COLEÇÃO DE DROGAS DO BIG PHARMA

Não usem crianças!

A coleção de drogas do Big Pharma é um acervo pessoal do maior heroviciado do mundo, nesta coleção pessoal os efeitos são mais poderosos, mas o custo na saúde também é, afinal, são as drogas do homem que matou o Defensor e morreu de ataque cardíaco.

Auxiliares:

Custam 50 mil!

Morfina modificada: Cura 4d20+30 de vida, cura qualquer condição

Kit médico especializado: Remove qualquer efeito e tira do estado morrendo, pode ser usado pela própria pessoa morrendo

Condensador ósseo: Faz o usuário causar +2d de dano e aumenta a rigidez em +4

Ultrafocalizante: Faz o usuário ganhar +5CA na próxima rodada

Drogas:

Custam 100 mil!

Psicofármaco focaliztron: O usuário recebe +20 de acerto na próxima rodada mas passa uma rodada cego

Herogumelo injetável: O usuário recebe +5 em todos atributos e causa +5d de dano por 3 rodadas, porém uma rodada após isso ele cai desmaiado por 3 rodadas

Psicoativo devorador de mentes: O usuário recebe +5 em melhora crítica, recebe mais uma ação e seu dano aumenta em +2d, porém depois disso ele cai morrendo, se for retirado do estado de morrendo ele recupera sua vida anterior

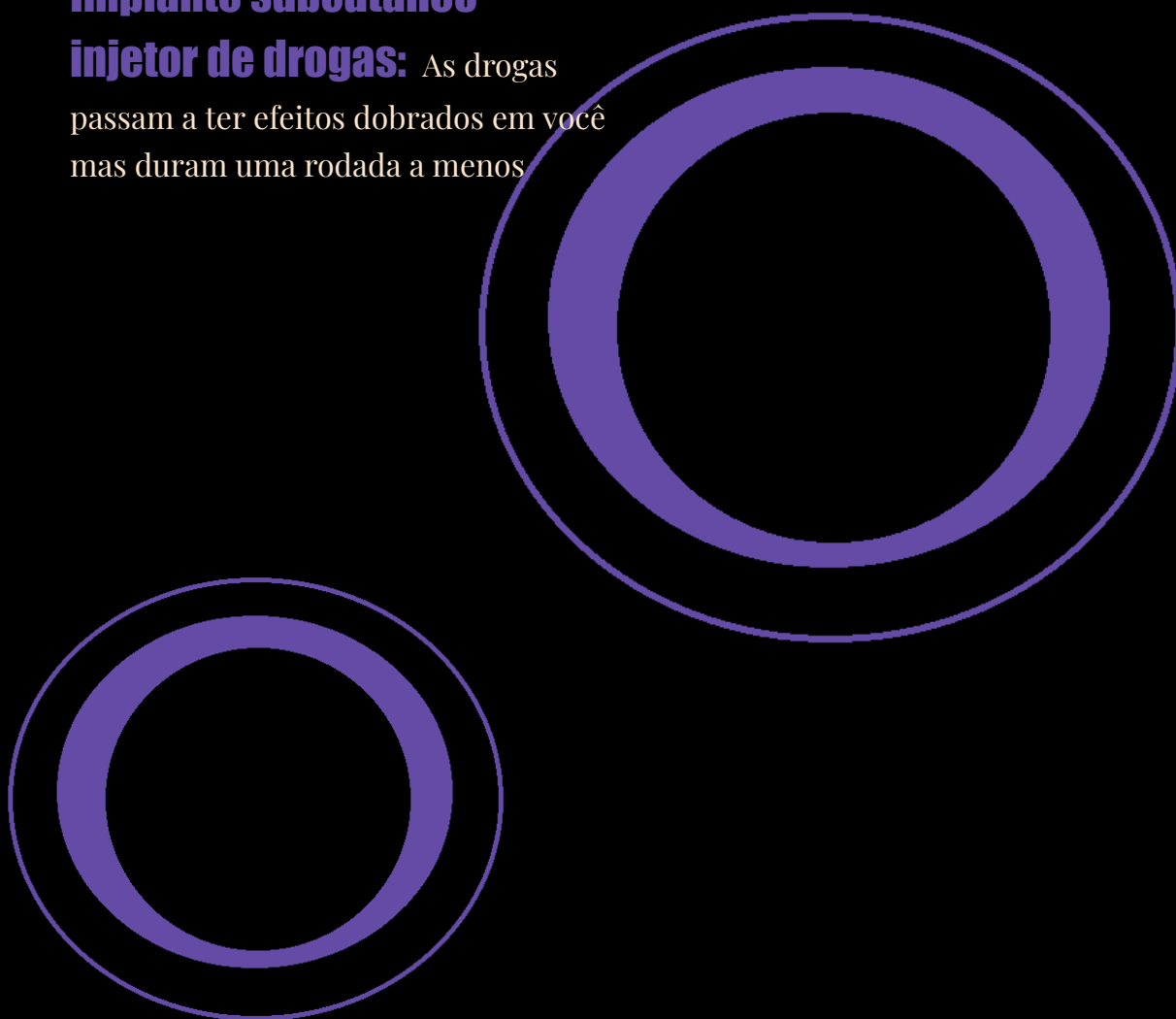
Implantes cibernéticos:

Custam 300 mil!

Implante de memórias turbulentas: Você recebe a habilidade "recuperar memórias", que permite uma vez por sessão relembrar uma memória desse chip, recebendo +20 em um teste

Implante subcutâneo injetor de drogas: As drogas passam a ter efeitos dobrados em você mas duram uma rodada a menos

Detector de movimento interno: Concede +5 de percepção e te torna imune a ataques furtivos

Dispensador de hormônios: Uma vez por dia dispensa hormônios que curam 3d12+5 de vida

ARSENAL AMALDIÇOADO DO MONTE CARLO

O gigante gentil Monte Carlo esconde algo terrível em baixo de seu dojo, por trás de sua caridade Monte Carlo esconde um homem extremamente sério e versado no paranormal, seu arsenal é nada menos que fenomenal, ele mantém guardado o que os outros não podem lidar, ou ter consciência. O Anderson Monte Carlo tem um verdadeiro arsenal amaldiçoado no subsolo de seu pacífico dojo.

Artefatos amaldiçoados:

A bala que matou Getúlio Vargas: Uma bala enferrujada amaldiçoada com desespero e rancor, o usuário pode usar essa bala para canalizar a dor de uma vida em um alvo, esse alvo perde 50 de talento e 12 de atributo, assim como o usuário

As 36 bênçãos de Buddha: Um pequeno sino dourado sujo com a ganância humana, o usuário pode conceder bênçãos e maldições, porém para cada bênção em um aliado deve haver uma maldição em si mesmo e para cada maldição em um inimigo deve haver uma bênção em um inimigo. As bênçãos podem ser +15 de acerto, +5d de dano ou +10CA, as maldições são o oposto.

A pedra que matou Abel: Uma pedra com energia caótica de rancor e desespero, o usuário pode inexistir um alvo em troca de inexistir um aliado

A queixada de mula que Sansão usou: Uma queixada de mula com energia desesperada, essa arma causa 10d20+80 de dano, seu crítico é x4 e em 12, porém cada rodada usando essa arma drena permanentemente 200 de vida

Um dos pregos que feriu Jesus Cristo: Um prego grande e enferrujado, sujo da ganância humana, o usuário desse artefato recebe +20CA, mas está destinado a um fim terrível por quem mais ama, todos ataques aliados tem 50% de chance de te acertar

Cinzas da biblioteca de Alexandria: Cinzas com sabor de rancor, o consumidor desse artefato recebe +30 de talento em troca de 50 de vida e 5 de atributo

A pistola de Billy the kid: Uma pistola enferrujada com a ganância humana, ela incrivelmente ainda pode disparar, seu dano é de 10d12+70, podendo realizar dois disparos e seu acerto recebe +10, porém utilizar essa arma drena 5 de atributo por rodada

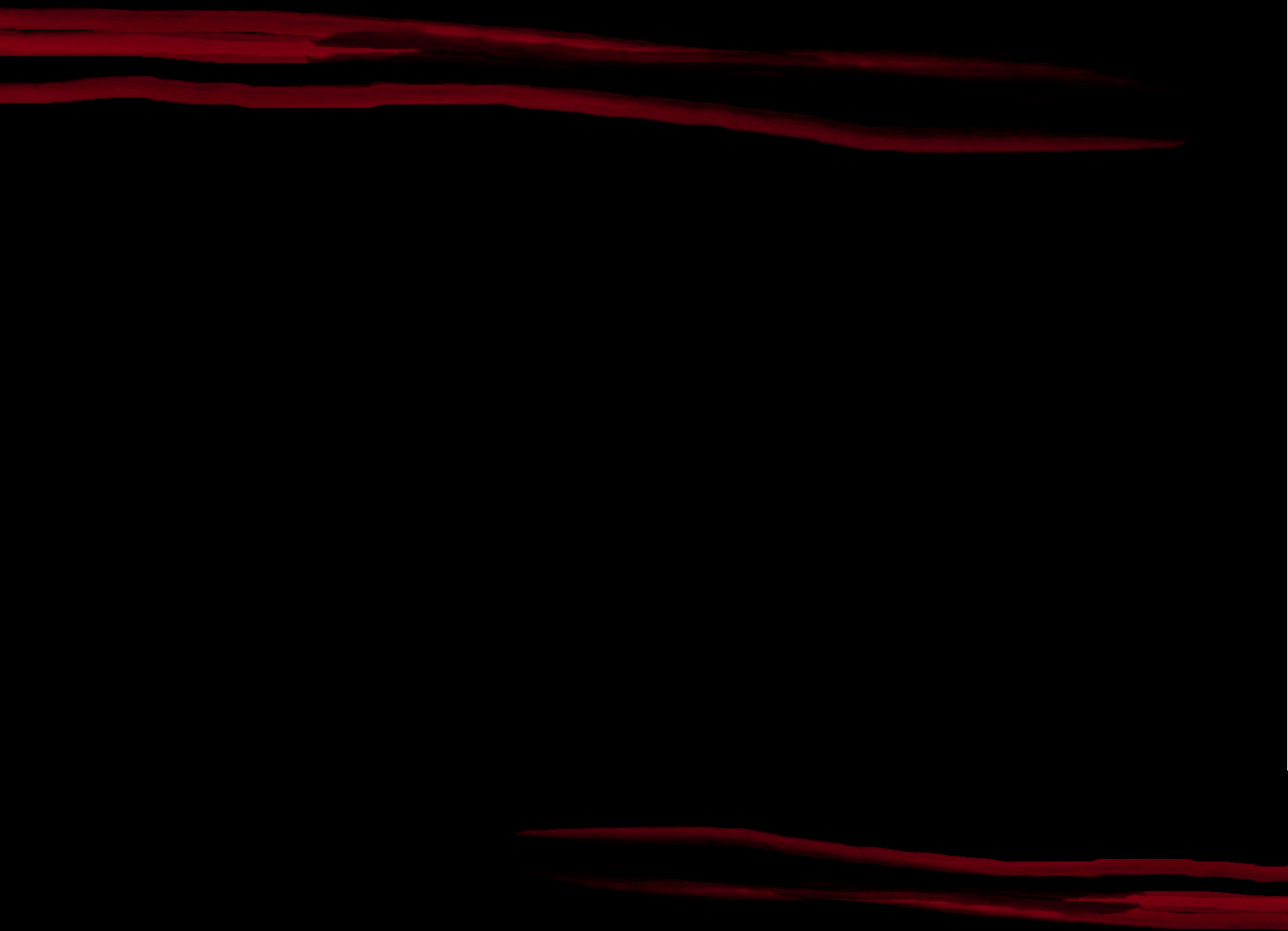
Os óculos do Lampião: Um óculos que viu muito desespero e rancor, o usuário que vestir estes óculos recebe +5 CA, mas em troca perde 5 de percepção e acerto permanentemente, retirar os óculos não recupera, e se os vestir novamente perde novamente

REGRAS

COMBOFRENIA

Tá na hora de quem?

O combate continua sendo o carro chefe do heroverso, essencialmente todas histórias de Multifrenia culminam em um grande combate entre partes, seja por justiça, amor ou ganância, tudo termina em sopapo!

Neste capítulo iremos abordar algumas novas regras opcionais, tudo para dar variedade para sua jogatina de Multifrenia!

HEROFRENIA

A herofrenia é uma doença mental que aflige os meta-humanos há algum tempo, cada vez mais casos de herofrenia são relatados, mas como seria estar nos pés de um herofrênico? Essa regra cobre esse tipo de dúvida, permitindo que você em primeira mão experiencie a loucura heróica!

Causa:

Abuso de drogas: A herofrenia acarretada pelo uso abusivo de drogas é o tipo mais comum de herofrenia, você se torna violento e caótico, começa a alucinar e não sabe distinguir realidade de fantasia, sua paranóia faz com que você não possa mais ter aliados

Experiência traumática: O segundo tipo mais comum de herofrenia, você se torna uma vazia, tudo te faz lembrar do ocorrido e seu desejo é se afastar da realidade, caindo eventualmente dentro do grande vazio que cresce em si, você não consegue mais evoluir

Solidão: O tipo mais raro de herofrenia, sua mente se contorce em uma espiral autofágica que te destrói, você tem alucinações constantes e um uma enorme confusão, você não consegue lembrar o que ocorreu há pouco tempo e vive em um estado de transição entre memória e realidade, você não consegue mais se conectar com pessoas e nem momentos

AÇÕES DE INTERLÚDIO

Descansar que ninguém é de ferro...

Ações de interlúdio são ações feitas entre sessões ou campanhas que trazem efeitos bônus para a próxima jogatina de herofrenia, aqui é a hora de desenvolver essas relações sociais e aliviar esses músculos!

A Ovelha negra:

Um pequeno bar e pizzaria próximo da torre da Atlas em São Paulo, um bom ambiente para sentar e relaxar com os amigos, aumenta em 1 sua popularidade permanentemente, na próxima sessão você e um aliado tem um bônus em +5 em sinergias

Culto do Reverendo Josias:

Um domingo com seu vampiro favorito, um ambiente bom para refletir e descansar o espírito, permite que você desaprenda uma habilidade em troca de aprender uma nova

Centro de treinamento da Atlas:

Uma academia de ponta, no coração da torre da Atlas, permite que você treine um atributo sem subir de nível, você recebe permanentemente +2 em um atributo

Pescar com o Hydro:

Uma relaxante sessão de pesca com o rei dos mares, você recebe +10 de vida permanentemente, além de algumas boas histórias

Emprego fixo:

Uma alternativa para quem tem que pagar contas, você recebe 100 mil

CIVILFRENIA

Você achou que iria sair por aí sem investigar?

Para os amantes de mistério e investigadores de plantão essas regras foram criadas, estas são regras opcionais que aprofundam a parte investigativa de Multifrenia! O foco em civilfrenia é a investigação, muitas vezes os personagens nem heróis serão!

Investigação:

Checar ambiente:

Um teste de intelecto com percepção para checar ao redor, analisar quais são os **pontos de interesse.**

Investigar ponto de interesse:

Um ponto de interesse pode ser qualquer coisa que chame a atenção e esteja relacionada ao caso, um ponto de interesse requer um teste de talento para ser investigado, geralmente intelecto com conhecimento, mas pode variar, um ponto de interesse investigado com sucesso concede uma **pista.**

Analisar pista:

Para analisar uma pista o grupo precisa sair da área de investigação e analisar com calma, leva cerca de uma hora para analisar uma pista, com 3 pistas analisadas com sucesso o grupo pode investigar a próxima cena ou, se for o caso, encerrar a investigação.

Auxiliar investigação:

Um aliado pode auxiliar outro a investigar um ponto de interesse, argumentando com o mestre qual talento ele usará para conceder esse bônus, se for convincente, ele soma seu bônus à investigação.

Forçar teste:

Um teste de investigação pode ser rerolado, forçando o teste, porém se o segundo teste falhar a pista é destruída.

CRIANÇAFRENIA?

Para todas as idades

Criançafrenia é uma versão mais light de Multifrenia, sem violência, sem drogas e sem baixaria, é um sistema simplificado para que as crianças também possam se divertir com os super heróis e vilões, neste mini RPG todos os inimigos são robôs e não há morte! Nesse sistema os números continuam bem baixos e nunca passam de 10!

Sistema:

Para fazer uma ação é rolado um d6 e soma-se o atributo, todos tem uma ação só por rodada e não existe combate entre super heróis da mesma equipe. O único dado usado é o d6, tanto para acerto quanto para ataque.

Ficha:

A ficha é composta por quatro elementos apenas, as fichas de inimigos seguem o mesmo padrão

Nome:

O nome do mini super herói

Vida:

Todos possuem 10 de vida, chegando a 0 o personagem foge do combate e recupera toda a vida

Defesa:

Todos possuem 5 de defesa, é a dificuldade para acertar um golpe, deve-se tirar 5 ou mais no dado para acertar

Super poder:

É o número que se soma na rolagem, todos tem 2 de super poder

TRANSIÇÃO DE UNIVERSOS

Como é aí do outro lado?

Multifrenia é uma história de super heróis enfrentando uma ameaça de outra realidade e a colisão de seus universos, evidentemente seria necessário criar o cenário para esses conflitos, mas e se esse cenário não for como estamos acostumados? Essa é a pergunta que iremos responder com essa nova mecânica!

Universo bidimensional:

Você é transportado para uma Terra em que tudo é bidimensional, você é achatado e tudo que enxerga agora é para frente e para cima, nesta dimensão todos podem se mover verticalmente e o movimento é dobrado, assim como a percepção

Universo aquático:

Você é transportado para um universo repleto por água, o movimento de todos é reduzido pela metade, todos causam -8d de dano e precisam subir para pegar ar a cada rodada equivalente aos pontos de imortalidade

Universo pesado:

Você é transportado para um universo em que tudo parece mais pesado, todos tem -10 de acerto e desvantagem, mas causam +5d de dano

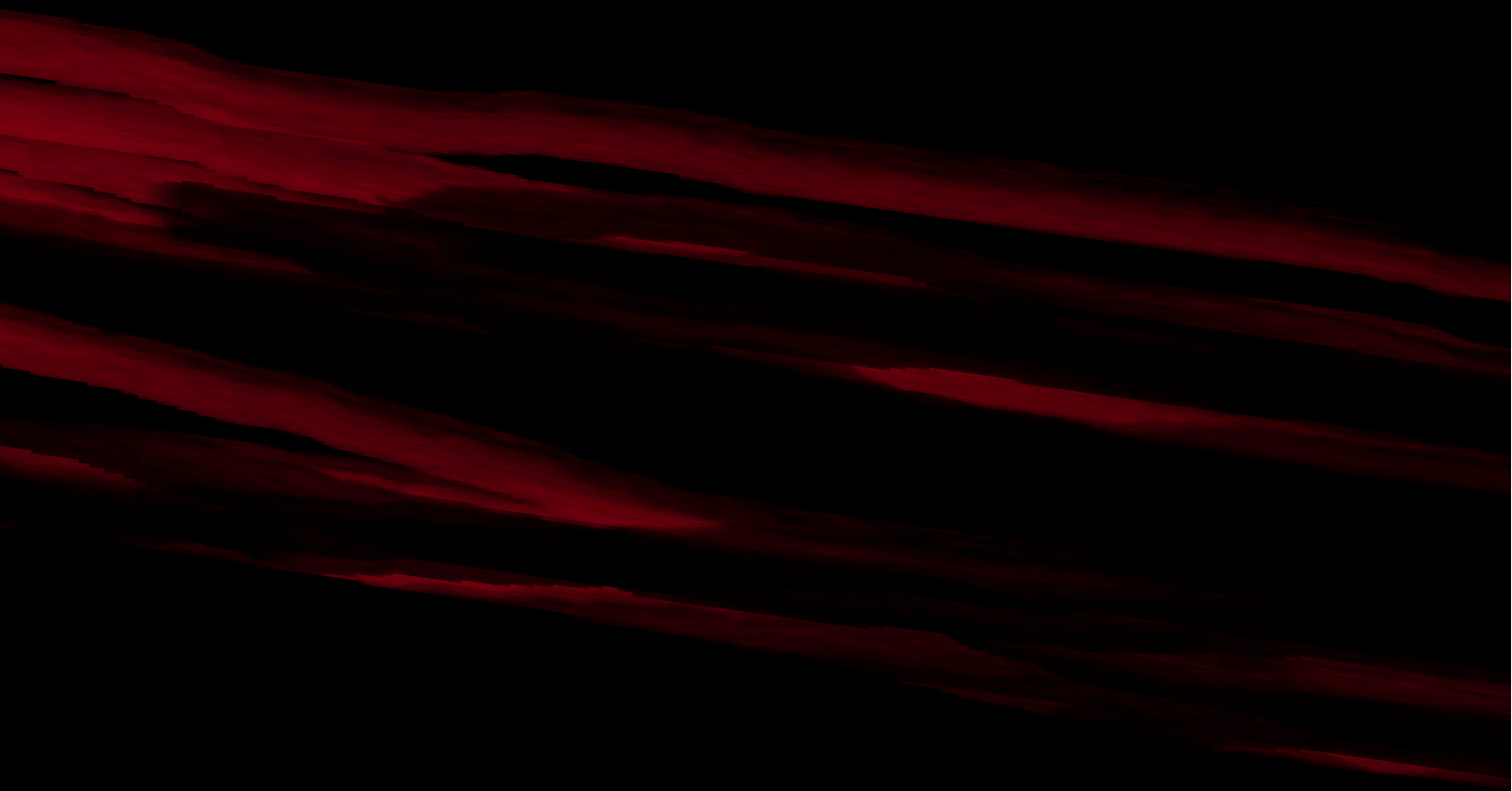
Universo leve:

Você é transportado para um universo em que tudo é mais leve, para cada ponto em super velocidade você recebe mais uma ação, todos causam -5d de dano

Universo realista:

Você é transportado para um universo extremamente realista, nele todo dano é dobrado e causa sangramento equivalente a 2d10 até ser curado, não existe magia e as armas de fogo precisam de munição, todos perdem os super poderes e armas estupidamente pesadas e surpreendentemente leves não tem mais bônus

Universo quadridimensional:

Você é transportado para uma realidade com uma dimensão a mais, todos são sobrecarregados com essa nova visão e recebem 100 de dano psíquico por rodada, mas você pode se mover para um momento anterior da luta, assumindo a ficha que você tinha no momento, como se pudesse voltar no tempo se retornar ao espaço que ocupava, dois seres não podem ocupar o mesmo espaço nessa dimensão

MULTIFRENIA

Insanidade multiversal

Neste capítulo vamos tratar do novo rolador aleatório de aventuras, um mecanismo para auxiliar os mestres que desejam criar uma campanha no heroverso. Lembrando que isso é apenas uma base, nada precisa ser levado ao pé da letra e tudo pode sempre ser modificado para encaixar à mesa.

O CENÁRIO:

Role um d10 para definir o cenário da missão:

1-O Mount Rushmore

2-Machu Picchu

3-As cataratas do Niágara

4-A Torre Eiffel

5-Uma cidade submersa

6-Um castelo medieval

7-A lua

8-Um foguete decolando

9-Um silo nuclear irradiado

10-Uma vila isolada

O EVENTO:

Role um d10 para definir o evento da missão:

1-Um ser de outra dimensão aparece

2-Parte de outro universo começa a cair

3-Um tesouro de outra realidade surge

4-Versões alternativas de heróis estão atacando

5-Uma praga está prestes a ser solta

6-Uma sobrecarga de magia vai estourar

7-Uma chuva de aviões de outras realidades vai cair

8-Um assassinato político vai acontecer

9-Um vilão de outra realidade exige uma máquina do tempo

10-Um herói famoso entra em herofrenia

O UNIVERSO:

Role um dado de 8 lados para decidir como é o universo em que a missão se passa:

1-Um universo onde todos heróis são vilões e vice versa

2-Um universo em que todos falam línguas diferentes

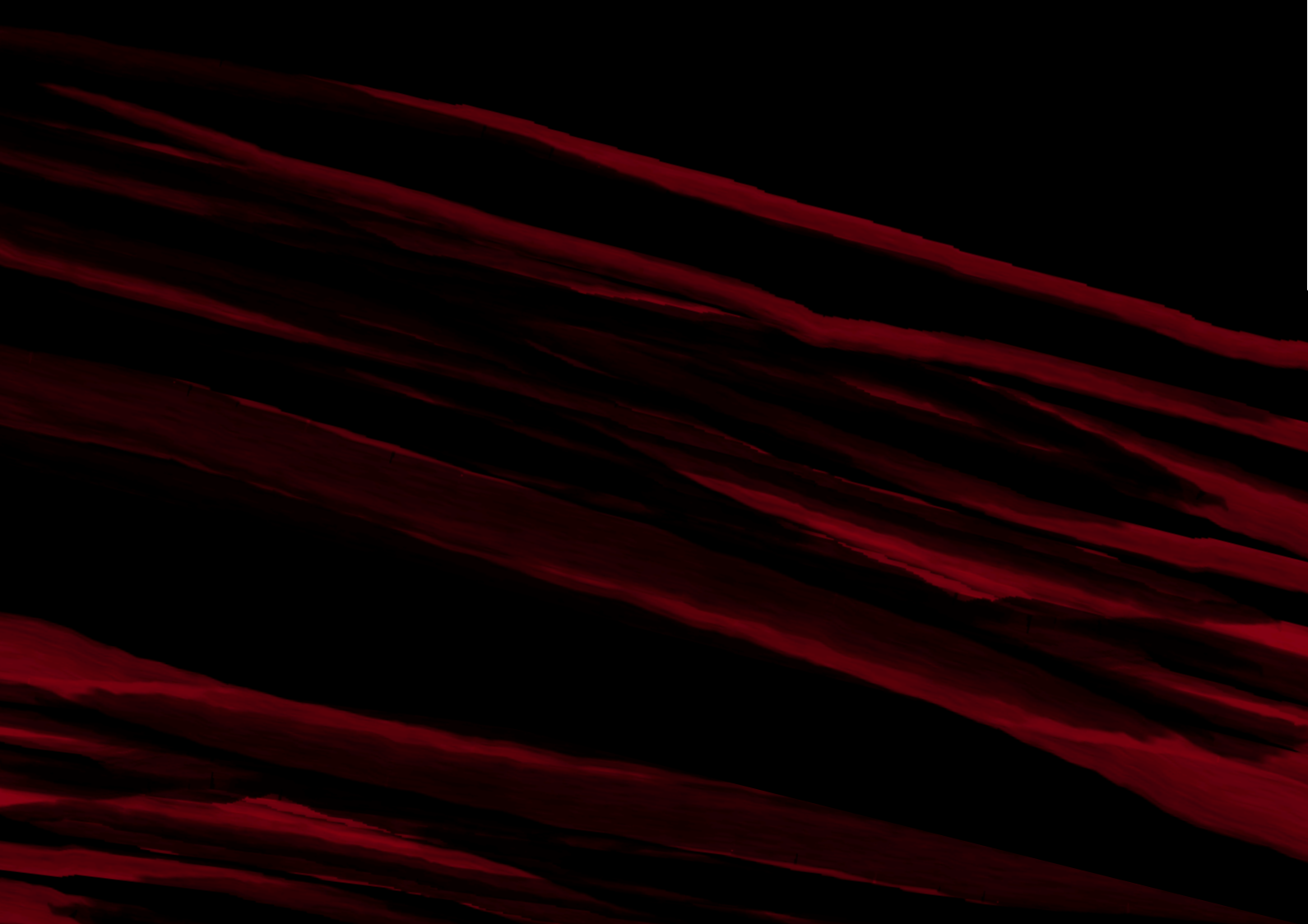
3-Um universo muito pesado

4-Um universo muito leve

5-Um universo realista

6-Um universo bidimensional

7-Um universo quadridimensional

8-Um universo aquático

DESENROLAR:

Role um d10 duas vezes para decidir o desenrolar:

1-Um herói de uma terceira realidade entra na missão

2-Um vilão revela ser um herói disfarçado esse tempo todo

3-O Grupo entra em outro universo (volte à página anterior)

4-Um artefato amaldiçoado se forma

5-O grupo precisa ser resgatado por uma outra equipe de heróis

6-O grupo descobre que a ameaça são versões alternativas deles mesmos

7-Um inimigo da realidade entra na luta

8-O grupo precisa investigar uma cena de crime

9-O grupo precisa perseguir um super vilão

10-O grupo encontra documentos incriminatórios de uma empresa

CONCLUSÃO:

Role um d10 para definir a conclusão:

1-O grupo fica presa em outro universo

2-Tudo fazia parte de um plano do Sr.Tempo

3-O Multidimensional prende um dos membros do grupo em outro universo

4-Um herói famoso morre

5-Um super vilão famoso é solto

6-Uma ameaça passada retorna

7- O grupo descobre mais sobre artefatos amaldiçoados

8-O grupo descobre mais sobre a magia

9-O grupo recebe de bônus pela missão 600 mil e uma empresa pede o silêncio deles

10-O grupo descobre mais sobre a multifrenia

RECOMPENSAS

Role um d10 para definir a recompensa do grupo:

1-O grupo recebe 500 mil

2-Cada membro do grupo recebe 300 mil

3-O grupo recebe um artefato amaldiçoado do arsenal do Monte Carlo

4-O grupo recebe um grimório mágico do Houdini

5-O grupo recebe uma arma da famíla Gun

6-O grupo recebe uma armadura especial da família Gun

7-O grupo recebe um acessório do acervo de John Marshall Gun

8-O grupo recebe um desconto permanente de 10% na loja do tonhão

9-O grupo recebe acesso à coleção de drogas do Big Pharma

10-O grupo pode fazer um pacto com o Diabo

A CENTRAL DE TREINOS DA NUEVO MUNDO

Tecnologia de ponta

Na central de treinamentos da Nuevo Mundo você pode se preparar para enfrentar todas as ameaças de universos paralelos e alternativos que vierem, aqui você pode estudar seu inimigo antes dele te enfrentar!

Neste capítulo você vai achar as fichas de todos os personagens não jogáveis! Sinta-se em casa para alterações, customizações e bizarrices!

ALIADOS DA REALIDADE

Aqui estão as fichas de todos aqueles que lutam contra a multifrenia, todos heróis, vilões e meio termos que lutam para que a realidade siga como é!

Telepata Annabeth

Que número eu tô pensando?

Vida: 250

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 4
Poder: 6

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 6
Ciências sociais: 6
Combate: 4
Conhecimento: 5
Crime: 6
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

5 Sedativos

Movimento: 3m

Ataques:

Ler mente:
Annabeth rola um teste de poder+utilização de poder para ler a mente de um alvo e falar o que ele irá fazer, reduzindo o acerto do alvo em -5, essa habilidade pode ser usada como uma reação

Back seat:
Annabeth lê a mente de um aliado, o guiando na batalha, ela soma seu conhecimento no acerto do aliado

Revelar segredo:
Annabeth lê a mente de um alvo e rola um teste de intelecto+ciências sociais Dt20, se ela passar ela acha um segredo pessoal do alvo e revela, enfurecendo o alvo, o alvo enfurecido causa +2d de dano mas perde 5CA

Sombra da meia noite

Mais afiado que uma navalha sombria

Vida: 300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 8
Imortalidade: 0
Intelecto: 2
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 8
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 9

Presas da meia noite:
Um par de espadas curtas que causam 3d12+10 de dano, quando furtivo o dano aumenta para 5d12+10 e causa envenenamento de 3d10 por rodada

Movimento: 11m

Ataques:

Manipulação das trevas:
Sombra da meia noite pode manipular sombras para ficar furtivo, quando faz isso ele soma sua utilização de poder em seu teste de crime

Assassinato sombrio:
Quando Sombra da meia noite está furtivo seu ataque deixa morrendo independente do dano, no entanto se o alvo for curado ele recupera sua vida anterior

Devorador de luz:
Sombra da meia noite condensa todas as sombras do ambiente a sua volta, assim ofuscando a visão de todos, pela próxima rodada todos ataques dele são considerados furtivos, essa habilidade só pode ser usada uma vez

Reges

O melhor no que faz... mais ou menos

Vida: 300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 8
Imortalidade: 4
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 16
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 4
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 4
Conhecimento: 0
Crime: 4
Percepção: 2
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

Matadora:
Uma metralhadora pesada que causa 3d20+15 de dano e pode dar 3 tiros, crítico x3

Escalpelador:
Um facão preto com cabo de madeira, causa 2d12+15 de dano e seu crítico é a partir de 17

Movimento: 11m

Ataques:

Carregado e preparado:
Reges pode trocar de arma como uma ação extra

Na mosca:
Reges pode gastar uma ação completa para mirar na cabeça de um alvo, dessa forma ele perde a dificuldade extra por mirar

Gun-fu:
Reges tem uma reação especial, podendo dar um tiro para defletir um ataque, ele soma sua armaria ao seu CA

Fogo de supressão:
Reges pode sentar o dedo em sua arma, qualquer um que passar pela linha de fogo recebe 55 de dano, porém Reges não pode se mover enquanto usar esta habilidade

Pessoa Preparo

Segurança em primeiro lugar

Vida: 300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 2
Imortalidade: 4
Intelecto: 6
Popularidade: 2
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 3
Atletismo: 3
Carisma: 3
Ciências: 8
Ciências sociais: 2
Combate: 3
Conhecimento: 4
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 4
Reflexo: 2
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

Kit médico

Morfina

Antiveneno

Movimento: 5m

Ataques:

Preparada para o combate:
A Pessoa Preparo antes de começar a luta pode escolher 3 itens da loja do tonhão para ter em seu inventário

Expertise em improviso:
A Pessoa Preparo pode gastar uma rodada para criar uma morfina que cura 2d20+10 de vida

Conhecimento de fraqueza:
A Pessoa Preparo pode rolar um teste de intelecto+conhecimento de dificuldade 20, se passar ele consegue identificar uma fraqueza em um alvo, a partir desse momento ele causa +5d de dano nesse alvo

Homem pato

Faz quack! Faz quack!

Vida: 300

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 4
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 3
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 16
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 6
Carisma: 4
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 4
Pilotagem: 0
Reflexo: 4
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 7m

Ataques:

Capoeira estilo pato:
O Homem pato começa a gingar, neste estado ele recebe +2CA e pode realizar os ataques "meia lua" e "quebra calcanhar"

Meia lua:
O homem pato faz um ataque poderoso que causa 3d20+15 de dano, seu ataque é rolado com super força e super velocidade, o crítico é x3, a partir de 20

Quebra calcanhar:
O Homem pato faz um golpe para derrubar um alvo, o alvo rola um teste de combate com super velocidade contra o homem pato

Trocar os pés pelas mãos:
O Homem pato troca os pés pelas mãos, nesse estado ele pode realizar os ataques "faca, porrete e facão" e "o que pode fazer um pato"

Faca, porrete e facão:
O Homem pato dá uma sequência de chutes na cabeça de um alvo, deixando ele tonto se falhar um teste de imortalidade+atletismo DT20

O que pode fazer um pato:
O Homem pato dá um mortal e chuta o pescoço de um alvo caído, causando 4d20+15 de dano, se o alvo estiver tonto recebe +3d de dano

Françua

Oui!

Vida: 400

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 6
Imortalidade: 4
Intelecto: 2
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 17
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 4
Carisma: 3
Ciências: 4
Ciências sociais: 0
Combate: 6
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 3
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 7

Madame:
Uma espada de esgrima adornada com flores, causa 2d10+10 de dano e pode dar dois ataques

Movimento:9 m

Ataques:

En garde:
Françua assume uma postura defensiva, neste modo ele não pode atacar, mas recebe 2 reações extras

Dévier:
Françua pode rolar um teste de combate+reflexo como uma reação, se seu teste superar o atacante Françua realiza um ataque que causa 3d20+5 de dano

Patience:
Françua assume uma postura de ataque, neste modo ele pode dar um ataque extra, mas não pode reagir

Garota Morfa

Rawr

Vida: 500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 14
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 4
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 13

Movimento: 3m

Ataques:

Transformação:
A Garota Morfa se transforma no grande troll, assumindo a ficha acima, sem a transformação ela não possui habilidades

Brutalidade:
A Garota Morfa pode realizar dois ataques por rodada, seu ataque causa 3d20+10 de dano, seu crítico é x3

Devorar:
A Garota Morfa dá uma mordida em um alvo, causando 2d12+5 de dano e curando 25 de vida

Fúria troll:
Quando a Garota Morfa é reduzida a metade de sua vida ela entra em fúria, causando +2d de dano

Kazuki

Nós temos o Monte Carlo em casa...

Vida: 500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 4
Intelecto: 4
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 6
Atletismo: 4
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Katana-pistola:
Uma katana que causa 3d12+5 de dano e pode dar um tiro que causa 2d10+10 de dano, crítico a partir de 19, x2

Katana Amaldiçoada:
Uma katana amaldiçoada que só pode ser usada morrendo, causa 5d20+20 de dano e seu crítico é x4

Movimento:8 m

Ataques:

Dança das lâminas:
Kazuki pode realizar dois ataques por rodada, seus ataques são rolados com super velocidade e super força

Katana-pistola:
Uma vez a cada 3 rodadas kazuki faz um ataque especial que causa o dano tanto da pistola quanto da katana

Shūchū:

Kazuki se concentra para realizar um ataque especial, ele realiza um teste de intelecto+conhecimento DT 20, se passar seu próximo ataque causará o dobro de dano

Satsujin:

Kazuki causa +2d de dano contra alvos com menos da metade da vida

Geladabeth

brrrrrr....

Vida: 500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 3
Imortalidade: 3
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 4
Ciências sociais: 0
Combate: 4
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 12

Carga máxima: 5

Movimento:6 m

Ataques:

Sangue frio:
Geladabeth pode esfriar seu corpo, impedindo sangramentos, ela pode usar essa habilidade como uma reação, somando sua utilização de poder à sua rigidez

Pó de diamante:
Geladabeth congela um alvo usando poder+utilização de poder, esse ataque causa 4d12+12 de dano e se o alvo falhar um teste de super força+atletismo fica congelado, perdendo a reação

Rainha do frio:

Geladabeth cria uma marreta de gelo e ataca um alvo usando poder+combate, este ataque causa 2d20 de dano, se o alvo estiver congelado ela causa +5d de dano

Nevasca:

Geladabeth realiza uma nevasca a sua volta, todos em até 3m dela precisam rolar um teste de imortalidade+atletismo DT20, se falharem ficam congelados

Koji

O que você falou?

Vida: 550

Atributos:
Super força: 11
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 6
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: -5
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 16

Marreta de borracha:
Uma marreta de borracha estupidamente pesada que causa 8d20+20 de dano

Movimento: 3m

Ataques:

Bolha de silêncio:
Koji cria uma área onde tudo é silencioso, essa habilidade pode ser usada para somar sua utilização de poder como crime. A bolha é uma área de 3m ao redor do Koji

Overdose sensorial:
Koji condensa uma bolha de silêncio o máximo que pode, rolando um teste de poder+utilização de poder DT20, se passar ele consegue criar essa bolha e estourar, deixando todos menos ele atordoados pela rodada, pessoas atordoadas perdem a reação e recebem +2d de dano

Agressão injusta:
Koji causa +3d de dano em alvos atordoados ou caídos

Bananilson Farofa

"Já falei! É só Ban!"

Vida: 550

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 3
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 4
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Movimento: 8m

Ataques:

Bonde do tigrão:
Ban se transforma no tigre, assumindo a ficha acima, Ban então rola um teste de intelecto+conhecimento DT20, se ele falhar ele atacará alvos aleatoriamente, incluindo aliados

Garras selvagens:
Ban pode atacar duas vezes usando super velocidade e super força, seu dano é 3d12+10 e causa sangramento de 2d10+5 por rodada

Mordida destruidora:
Ban pode morder um alvo, agarrando se ele falhar um teste de super força+combate DT20

Técnica surpresa:
Ban pode agarrar um alvo como uma ação extra usando seu rabo, o alvo deve rolar um teste de super velocidade+reflexo DT15, alvos agarrados perdem 5 de CA

MúMia

A maldição do faraó

Vida: 550

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 6
Atletismo: 6
Carisma:
Ciências:
Ciências sociais:
Combate: 12
Conhecimento:
Crime:
Percepção:
Pilotagem:
Reflexo: 8
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

Movimento: 7m

Ataques:

Amarras do faraó:
Mia pode agarrar inimigos a distância usando seu poder+utilização de poder contra a super velocidade+ reflexo do alvo

Agarro de emergência:
Mia pode como uma reação puxar um aliado para perto de si mesma ou se puxar para longe de um ataque, no segundo caso ela deve rolar um teste de poder+reflexo

Maldição do faraó:
Mia pode soltar uma rajada de percevejos que cega os inimigos em uma área de 3m a sua volta, todos que terminarem uma rodada dentro dessa área recebem 3d10 de dano

A Devorada

FOME!

Vida: 550

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Ataques:

Selvageria:
A Devorada pode dar duas garradas usando super velocidade+combate que causam 3d10+15 ou uma mordida usando super força+combate que causa 4d20+20 de dano

Caçada:
A devorada pode marcar um alvo, quando um alvo é marcado ambos causam +2d de dano contra o outro e a Devorada só ataca esse alvo

Fome desesperadora:
A Devorada entra em frenesi quando causa mais de 200 de dano, podendo dar mais um ataque

Zumbi Jacó

Cérebros!

Vida: 600

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 6

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 15

Pé na cova:
Uma lápide estupidamente pesada que causa 7d20+10 de dano, crítico x3

Movimento: 3m

Ataques:

Órgãos podres:
Jacó não sofre sangramento nem envenenamento

Cérebros!:
Jacó pode agarrar um alvo realizando um teste de super força+atletismo contra um de super velocidade+reflexo

Lápide viva:
Jacó pode proteger aliados entrando na frente e bloqueando, Jacó soma seu atletismo na rigidez dos aliados

Sky

Só uma mordidinha!

Vida: 600

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 8
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Galatea:
Uma guitarra-machado pesado que causa 4d20+15 de dano

Movimento: 8m

Ataques:

Atração vampírica:
Sky pode usar seu charme vampírico usando popularidade+carisma, o alvo rola um teste de intelecto+conhecimento, se perder ele fica encantado, não podendo atacar sky por 1d2 rodadas

Devoradora de sangue:
Sky chupa o sangue de um alvo usando super velocidade+combate, se esse ataque acertar ela causa 3d10 de dano e recupera a mesma quantidade de vida

O que se faz nas sombras:
Sky pode se teletransportar entre sombras, esse movimento é equivalente a 10m no máximo

Garota Hex:
Sky toca sua guitarra usando popularidade+carisma, todos rolam um teste de intelecto+conhecimento, todos que tirarem menos que Sky não podem a atacar por 2 rodadas. Sky só pode usar essa habilidade uma vez por batalha

Armadilha de amor:
Sky causa +3d de dano contra alvos que ela chupou o sangue

Emanuel Gun

Redenção

Vida: 600

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 12
Imortalidade: 3
Intelecto: 3
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Maria Lucia:
Um revólver de calibre pesado que causa 4d12+30 de dano, seu crítico é x4, a partir de 17

Lança de longinus:
Uma fuzil anti tanque que causa 6d20+40 de dano e pode dar 3 tiros, a cada 10m de distância o dano aumenta em 1d até no máximo 50m

Tenebris:
Uma escopeta serrada que causa 8d20+40 de dano e se matar um alvo gera uma explosão de 30 de dano

Movimento: 15m

Ataques:

Tarnação:
Emanuel tem duas reações

A pele que habito:
Uma vez a cada 2 rodadas Emanuel pode somar sua percepção ao seu acerto

Gorilla Joe

O rei da selva de pedra

Vida: 600

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 4
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 4
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 8
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Movimento: 7m

Ataques:

Sugar punch:
Joe pode atacar duas vezes por rodada, seu ataque desarmado causa 2d12+10 de dano

King:
Joe pode agarrar até dois alvos de uma vez só

Soda pop:
Joe pode usar um alvo agarrado como escudo, recebendo +10 de rigidez, o alvo agarrado também sofre metade do dano

Kong:
Joe pode realizar um teste de atletismo com super força para escalar, então ele pode realizar seu golpe de wrestling “starfall”

Starfall:
Joe com um alvo agarrado salta de uma grande altura, para cada 5m de altura o alvo sofre 1d20+10 de dano

Combustão

Mais quente que o fogo

Vida: 600

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

Algemas naughty boy:
Um par de algemas customizadas resistentes ao calor

Extintor de incêndio

Movimento: 3m

Ataques:

Lutador furioso:
Combustão tem 2 reações por rodada

Fogão maldito:
Combustão pode como uma reação tentar agarrar um alvo, ambos rolam um teste de super força+combate

Segurança calorenta:
Combustão pode algemar um alvo agarrado a si mesmo, a dificuldade do teste sobe em 10 para escapar

Incendiário incessante: Combustão começa a pegar fogo, causando 10d20+35 de dano por rodada a qualquer um que estiver em contato com ele. Uma vez que o Combustão ative essa habilidade ele não pode desativar, e ele recebe o mesmo dano que causar, porém o fogo pode ser apagado de outras formas

Kim Sun Woo

A aberração

Vida: 600

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 12
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 6

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Soqueiras do dragão:
Soqueiras médias que causam 4d12+12 de dano

Movimento: 11m

Ataques:

Aberração de carne:
Kim pode absorver o dano que recebe para atacar inimigos, como uma reação ele pode devolver metade do dano que receber

Treinado para o combate:
Kim tem 2 reações por rodada

Bloqueio perfeito:
Kim soma seu atletismo e sua imortalidade quando bloqueia

A aberração de dano:
Quando Kim atinge metade de sua vida seu corpo começa a se deformar e ele recebe mais uma reação

Beatriz Paiva

A judoca

Vida: 600

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 8
Imortalidade: 4
Intelecto: 0
Popularidade: 4
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 6
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Movimento: 11m

Ataques:

Soto-Gari:
Beatriz realiza uma derrubada simples que causa 3d10+10 de dano

Katagatame:
Beatriz realiza uma manobra de estrangulamento em um alvo caindo, realizando um teste de super força+combate contra um de atletismo com imortalidade do alvo, se o alvo perder ele desmaia por uma rodada

Seoi-Nague:
Beatriz realiza um golpe pesado que deixa o alvo atordoado por uma rodada, perdendo 5 de acerto, se o alvo falhar um teste de atletismo com imortalidade DT20

O Goshi:
Beatriz agarra um alvo e muda ele de posição

O caminho do Dharma:

Se Beatriz seguir os 12 passos a seguir ele pode realizar um golpe especial chamado “seoi otoshi”

2 Soto-Gari
1 Katagatame
4 Seoi-Nague
2 Soto-Gari
2 O goshi
1 Soto-Gari

Seoi Otoshi:

O último ataque do caminho do Dharma, causa 10d20+50 de dano, crítico x3

A Boneca

Ó querido caçador

Vida: 700

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 6
Pilotagem: 0
Reflexo: 6
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 13

Movimento: 11m

Ataques:

Lâmina secreta:
A Boneca revela lâminas afiadas escondidas de baixo de seus braços, seus ataques são realizados com super velocidade e super força, seu dano é 5d12+20 e seu crítico é a partir de 17

Convocar ancião;
A Boneca realiza um teste de poder com utilização de poder para convocar um ritual, se acertar o alvo é agarrado e esmagado por um enorme tentáculo, sofrendo 4d10+15 de dano e ficando com a condição “ossos quebrados”, tendo que escolher entre soltar a própria arma ou cair no chão

Envenenar corpo:

A Boneca bebe veneno, todo alvo que a atacar precisa rolar um teste de super velocidade+reflexo DT20, se falhar fica envenenado por 3 rodadas, sofrendo 3d12 de dano

Convocar estrelas:

A Boneca convoca uma chuva de estrelas ao seu redor, todos que estiverem a 3m dela, incluindo ela, sofrem 10d10+50 de dano

Rick Jr

Orgulho do papai

Vida: 1.000

Atributos:

Super força: 12
Super velocidade: 3
Imortalidade: 12
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 17

Home run:
Um bastão de baseball de B4-LU Burguerberg, é uma arma pesada que causa 4d20+20 de dano e tem crítico x4

Movimento: 7m

Ataques:

Compulsividade violenta:
Rick Jr pode dar 3 ataques com seu bastão por rodada

Tenebroso sangue:
Rick Jr cura 4d10+10 de vida toda rodada

Imprudência radicalizada:
Rick Jr pode gastar 20 pontos de vida para aumentar seu dano em 1d, ele pode usar quantos pontos de vida desejar para isso

Algema de carne:
Rick Jr pode gastar 100 de vida para prender um inimigo em seu corpo, o inimigo preso perde 5 de CA contra Rick Jr

Vanya Vadvoskov

A Ultranacionalista

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 5
Imortalidade: 10
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 20

Liberdade e camaradagem:
Uma foice e um martelo estupidamente pesados, causam 9d20+20 de dano, pode atacar duas vezes e causa sangramento de 2d12 por rodada

Movimento: 8m

Ataques:

Ultranacionalismo:
Quanto mais Vanya se encher de amor por sua pátria mais poderosa ela fica, recebendo os seguintes bônus:

Nível 1: +5 rigidez e 2d de dano
Nível 2: +1 reação
Nível 3: +2d de dano
Nível 4: +5 CA
Nível 5: +1 ação

Amor pela bandeira:
Vanya ergue uma bandeira da União Soviética, recebendo mais dois níveis de nacionalismo, se a bandeira cair ou for destruída ela perde esses dois níveis

O hino do coração:
Vanya canta o hino da União Soviética, recebendo mais um nível de nacionalismo

A declaração de liberdade:
Vanya recita a constituição da União Soviética, recebendo mais dois níveis de nacionalismo

Obsidiano

Duro como pedra

Vida: 10.000

Atributos:

Super força: 5
Super velocidade: 0
Imortalidade: 20
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 22
Rigidez: 15

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 3m

Ataques:

Enrijecer corpo:
O Obsidiano enrijece seu corpo, dobrando sua rigidez pela rodada, mas reduzindo 5 de CA

Um por todos:
O Obsidiano entra na frente e cria uma barreira contra todo dano, quem estiver atrás dele assume o CA dele pela rodada

Pele de obsidiana:
O Obsidiano fortalece sua pele, recebendo +5 CA mas perdendo sua rigidez

John Marshall Gun

O bom filho à casa torna

Vida: 3.500

Atributos:

Super força: 5
Super velocidade: 10
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 15
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 10

Resólver:
Um revólver do velho oeste que causa 8d20+50 de dano e pode dar três tiros sem desvantagem em mirar na cabeça

Movimento: 13m

Ataques:

Manipulação magnética:
John consegue manipular suas balas, podendo adicionar sua utilização de poder a seu acerto com armaria

Rebote:
John pode retornar as pelas que acabou de atirar, repetindo o dano de seu último disparo

Truque da moeda:
John pode jogar uma moeda e disparar nela ricocheteando em dois inimigos, John só pode usar essa habilidade a cada duas rodadas

Bala no alvo:
John pode prender uma bala no ar usando seu poder e atirar uma segunda bala nela, essa habilidade faz com que o tiro cause +5d de dano e seja crítico. John só pode usar essa habilidade a cada 4 rodadas

Uber Mantch

Glória ao povo

Vida: 3.500

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 6
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 20

Matilda:
Um martelo de madeira enorme que causa 8d20+25 de dano

Movimento: m

Ataques:

A fúria de Matilda:
Uber Mantch começa a girar com seu grande martelo, qualquer um que se aproximar dele recebe 6d10+30 de dano, quem sofre esse dano precisa rolar um teste de super velocidade+reflexo DT25 ou cai no chão. Após esse ataque Matilda passa a dar +6d de dano

Capacidade destrutiva:
Uber Mantch pode realizar um ataque extra contra alvos caídos

Preservação de energia:
Uber Mantch pode preservar a energia de seus golpes, isso significa que quando ele rola um ataque ele causa o dano do ataque atual e soma com o dano de seus últimos dois ataques

Raymond Diamond

O gelo puro!

Vida: 10.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 15
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 13

Movimento: 8m

Ataques:

O homem mais caro do mundo:
Raymond pode transformar seu corpo em diamante, assim somando sua utilização de poder e atletismo em sua rigidez, além de sua imortalidade em seu CA

O Brilhante Raymond Diamond:
Raymond pode transformar seus punhos em diamante, causando 5d10+40 de dano

Sob pressão:
Raymond pode concentrar seu poder para se transformar no diamante mais duro possível, somando seu poder ao seu CA

Rica proteção:
Raymond pode usar sua reação para proteger até 3 aliados

O mais rico do mundo:
Raymond pode entregar sua ação padrão para ter mais 2 reações

Jester Chavo

Adios!

Vida: 500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 30

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Carregamento risível:
Jester chavo fica completamente parado e começa a girar uma manivela imaginária em seu peito, carregando seu poder, para cada rodada carregando Jester Chavo adiciona 300 de dano ao disparo final

O grande impacto:
Jester Chavo libera uma imensa quantidade de energia em um cone à sua frente, liberando todo dano que acumulou até o momento

Syndra

Natureza e poder

Vida: 3.500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 10
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 0
Conhecimento: 10
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 5

Movimento: 8m

Ataques:

Manipulação de plantas:
Syndra pode manipular e se comunicar com plantas utilizando sua magia, com esse poder ela pode utilizar suas habilidades. Syndra faz 3 ações por rodada

Transporte filogenético:
Syndra pode se teletransportar para locais que ela conhece criando um portal de plantas

Flora proliferada:
Syndra pode criar vinhas que prendem todos os inimigos em até 10m, todos realizam um teste de super força+combate contra um de poder+utilização de poder da Syndra para se soltar

Fotossíntese:
Syndra pode curar aliados perto dela o equivalente a 5d20+20

Desabrochar:
Syndra recupera metade de sua vida quando é morta e reaparece em uma forma de plantas amalgamadas

Houdini

alakazam!

Vida: 6.500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 10
Popularidade: 5
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA):25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 15
Combate: 0
Conhecimento: 25
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo:0
Utilização de poder: 30

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Sim Salabim:
Houdini pode se teletransportar para um local aleatório na arena, definido por onde o dado cair no mapa

Abracadabra:
Houdini faz uma magia utilizando poder+utilização de poder contra a imortalidade+utilização de poder de um alvo, se o alvo perder ele vira um coelho

Alakazam:
Houdini usa seu poder+utilização de poder para criar uma explosão mágica que causa 12d20+50 de dano

Pirlimpimpim:

Houdini faz uma mágica jogando pó mágico para cima, todos num raio de 3m precisam fazer um teste de imortalidade+atletismo DT30 ou dormem

Hocus Pocus:

Houdini usa seu poder+utilização de poder para causar um efeito aleatório em cada participante da luta ou 2 desvantagens no próximo teste

Abre te sésamo:

Houdini abre um portal para outro universo aleatório e a luta segue nessa realidade

INIMIGOS DA REALIDADE

Neste capítulo se encontram todos que são a favor da multifrenia e todos que são fruto dela!

Panela

Não mexa com o Diabo

Vida: 200

Atributos:

Super força: 0
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 10
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 10
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 65
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 20

5 Morfinas
5 Sedativos

Movimento: 8m

Ataques:

Direção paranormal:
O Panela pode dirigir literalmente qualquer coisa que se mova, quando o panela começa a dirigir seu movimento se torna 85m

Pacto com o Diabo:
O Panela pode a qualquer momento se comunicar com o Diabo e realizar pactos

Monte Carlos

Com S mesmo

Vida: 300

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: -5
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: -5
Ciências: -5
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: -20
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Uchinagata:
Uma espada katana que Monte Carlos não sabe tirar da bainha, essa espada é usada com super força e causa 4d12+10 de dano

Movimento: 3m

Ataques:

A desatenção:
Monte Carlos tenta se concentrar e não consegue, ficando furioso e recebendo +2d de dano pela rodada

Investida nada graciosa:
Monte Carlos passa correndo derrubando todos que falharem um teste de super velocidade+reflexo, pessoas esmagadas sofrem 4d10 de dano e derrubam suas armas

Pistoleiro Fantasma

Ainda posso lutar!

Vida: 300

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 10
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

Pistola fantasma:
Uma pistola enferrujada, causa 4d10+15 de dano e pode dar dois tiros

Movimento: 3m

Ataques:

Assombração:
O Pistoleiro pode assombrar um alvo, realizando um teste de poder+utilização de poder contra o intelecto+conhecimento de um alvo, se o alvo falhar ele perde 5 de acerto

Forma imaterial:
Por ser um fantasma o Pistoleiro pode atravessar paredes e é mais difícil de ser acertado

Tarântula Matia

Uma teia de mentiras chega ao fim!

Vida: 450

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Bastões de combate:
Bastões leves que causam 2d12+10 de dano e podem atacar duas vezes

Movimento: 8m

Ataques:

Ataque venenoso:
Matia pode envenenar seus bastões, seu veneno causa 3d10 de dano por rodada e só pode ser curado com antiveneno

Disparo de veneno:
Matia usa seu poder+armaria para disparar veneno em um inimigo, esse veneno causa 4d12 de dano e passa depois de 3 rodadas ou o uso de antiveneno

Yuri Wesley Johnson

Primo de quem?

Vida: 450

Atributos:

Super força: 5

Super velocidade: 5

Imortalidade: 0

Intelecto: 0

Popularidade: 0

Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 18

Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 5

Atletismo: 5

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 8

Conhecimento: 0

Crime: 6

Percepção: 4

Pilotagem: 0

Reflexo: 4

Utilização de poder: 6

Carga máxima: 10

Hecarim:

Um cano enferrujado que serve como uma arma pesada que causa 3d20+10 de dano

Movimento:8 m

Ataques:

Clones sombrios:

Yuri pode criar um clone (no máximo 2), esse clone tem 30 de vida e age na vez de Yuri

Ação dos clones:

Os clones de Yuri podem fazer as seguintes ações:

Atacar: ataque com poder+utilização de poder de Yuri que causa 2d10+10 de dano

Agarrar: uma manobra utilizando o poder+atletismo de Yuri, alvos agarrados perdem 5 de CA

Imobilizar: se um alvo já estiver sendo agarrado o segundo clone pode agarrá-lo também, o imobilizando, diminuindo seu CA em 10

Surpresa em 3:

Se Yuri estiver formando um triângulo com seus clones e um alvo no meio ele pode utilizar essa habilidade, causando 5d20+30 de dano, causando várias sombras a perfurar o alvo

Articulado

Eu adoro matar heróis!

Vida: 450

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 6

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 6

Carga máxima: 10

Movimento: 3m

Ataques:

Chicote humano:
O Articulado pode usar seus braços como armas, esses chicotes usam seu poder+combate para atacar e causam 4d10+10 de dano, seu crítico é x2 e a partir de 17, seu chicote pode acertar inimigos em até 5m dele.

O rei dos estranguladores:
O Articulado usa seus braços como uma cobra sufocando o pescoço de um alvo, o alvo rola um teste de imortalidade+atletismo e o Articulado rola um teste de poder+atletismo, se o alvo perder desmaia, levando 2 rodadas para acordar

Telacineista

TV

Vida: 450

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 8
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 12
Ciências: 0
Ciências sociais: 12
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 10
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

Movimento: 8m

Ataques:

O que tudo vê:
O telacineista pode realizar um teste de popularidade+carisma contra um alvo que rola intelecto + conhecimento, se o alvo perder o telacineista comanda quem será o alvo dele nesta rodada

Chips de memória:
O telacineista pode injetar chips contendo memórias em seus aliados, esses chips podem conceder um dos bônus a seguir:

+5 de acerto
+3d de dano
+1 no multiplicador crítico

Ardiloso:
O telacineista pode rolar um teste de furtividade como uma ação extra

O Berserker

Fúria infinita!

Vida: 600

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 6
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Devoradora de lâminas:
Uma espada estupidamente pesada forjada por várias outras espadas, causa 8d20+12 de dano e tem crítico x4

Movimento: 3m

Ataques:

Destruidor de lares:
O Berserker pode dar um segundo ataque que tem 50% de chance de acertar um aliado dele

Fúria primitiva:
O Berserker entra em fúria conforme ele luta, quando ele causar mais de 300 de dano ele pode causar mais um ataque e quando ele ficar com menos da metade de sua vida ele pode realizar um terceiro ataque

Destrói-navio:
Se o Berserker acertar os 3 ataques em um alvo ele pode realizar um quarto ataque que causa +3d de dano

A Valquíria

Morte de cima

Vida: 600

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 6
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 8
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Morte da rainha:
Uma espada média que possui asas no punhal, causa 3d12+12 de dano e sangramento de 2d10 por rodada, essa arma volta para a mão quando é arremessada ou cai

Movimento: 11m

Ataques:

Duelista impecável:
A Valquíria pode realizar dois ataques por rodada

Golpe estratégico:
A Valquíria causa +2d de dano contra alvos sangrando

Vantagem aérea:
A Valquíria pode sobrevoar uma área, recebendo +5 em um teste de percepção

Morte de cima:
A Valquíria pode voar e se esconder em nuvens, permitindo que fique furtiva mesmo sem cobertura, seus ataques furtivos causam +3d de dano

A invisível Lúcia

Agora não vê mais

Vida: 600

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 8
Imortalidade: 0
Intelecto: 6
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 6
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 12
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 6
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 5

Assassinato presidencial:
Uma pistola pequena e silenciada, causa 2d12+20 de dano, seu ataque furtivo causa +5d de dano e não tira a furtividade

Movimento: 11m

Ataques:

A incrível mulher invisível:
Lúcia fica invisível para ficar furtiva, ela rola um teste de poder+crime e utilização de poder

Assassina fantasma:
Lúcia causa dano crítico quando está furtiva

A silenciosa morte do rei:
Lúcia ganha mais 5m de movimento quando está furtiva

Cadernista Jussara

Por amor e pela arte

Vida: 600

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 6
Popularidade: 6
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 8
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 6
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 3
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

Pincel mágico de Jussara:
Um pequeno pincel que concede +5 de utilização de poder

Movimento: 3m

Ataques:

Desenhar criatura:
Jussara pode criar desenhos que lutam por ela, esses desenhos tem 40 de vida e 10 de CA, seu ataque causa 3d10+5 de dano e eles atacam com o poder+utilização de poder de Jussara

Palavras de incentivo:
Jussara anima seus desenhos dando palavras de incentivo, ela rola um teste de popularidade+carisma DT20, se passar seus desenhos recebem +5 de acerto e 1d de dano

Cura oleosa;
Jussara utiliza seu poder+utilização de poder para curar 2d10 um de seus desenhos, a DT é 20

A pequena Maria e o grande João

Perigo em dose dupla

Vida: 200\400

Atributos:

Super força: 0\8

Super velocidade: 8\0

Imortalidade: 0\8

Intelecto: 4\0

Popularidade: 0\0

Poder: 4\4

Invulnerabilidade (CA): 18\12

Rigidez: 0\10

Talentos:

Armaria: 0\0

Atletismo: 0\5

Carisma: 0\0

Ciências: 8\0

Ciências sociais: 0\0

Combate: 5\8

Conhecimento: 5\0

Crime: 8\0

Percepção: 8\4

Pilotagem: 0\0

Reflexo: 4\0

Utilização de poder: 4\4

Carga máxima: 5\13

O ferrão de Maria:

Uma faca pequena e envenenada que causa 2d6 de dano, seu veneno causa 3d12+10 de dano até ser curado

Movimento: 11\3m

Ataques:

A pisada do João grandão:

João engrandece e dá uma pisada forte em um alvo usando sua super força e combate, causando 4d12+12 de dano

Jerimum:

Maria entra na roupa de um alvo e fica furtiva usando seu poder+crime

O tunél negro de Maria:

Maria entra em um orifício de seu alvo e cresce de volta ao normal, causando 10d20+40 de dano, matando Maria no processo

Mãos grandes:

João pode agarrar até duas pessoas com cada uma de suas mãos

A perfeita transiscionista

já te vi em algum lugar?

Vida: 600

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem:0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 18

Carga máxima: 5

Movimento:3 m

Ataques:

A perfeita transição:
A perfeita transicionista rola um teste de poder+utilização de poder contra o intelecto+conhecimento de um alvo, se ela vencer ela assume a aparência, atributos e talentos do alvo, ela no entanto pode copiar apenas as habilidades que ela já viu o alvo fazer

Confusão óptica:
Quem tentar atacar a transicionista enquanto ela estiver transformada tem 50% de chance de atacar a pessoa real

Sélia e as sereias

Sinta a coroa de corais

Vida: 800\200

Atributos:

Super força: 0\0

Super velocidade: 4\4

Imortalidade: 0\0

Intelecto: 4\4

Popularidade: 10\5

Poder: 6\8

Invulnerabilidade (CA): 18\12

Rigidez: 0\0

Talentos:

Armaria: 0\0

Atletismo: 0\00

Carisma: 12\6

Ciências: 0\0

Ciências sociais: 0\0

Combate: 0\0

Conhecimento: 0\0

Crime: 0\0

Percepção: 0\8

Pilotagem: 0\0

Reflexo: 0\0

Utilização de poder:6\8

Carga máxima: 5\5

O microfone de Sélia:

Uma microfone adornado com corais, dá ao portador +3 CA

A guitarra de Roxy:

Uma guitarra com a ponta de lança, uma arma média que causa 3d12 de dano

Movimento: 7\7m

Ataques:

Canção apaixonante:

Sélia canta uma música usando sua popularidade+carisma contra o intelecto+utilização de poder de um alvo, se o alvo perder ele fica encantando e atacará seus aliados nas próximas 3 rodadas

Back vocals:

As sereias podem rerolar um teste falho de Sélia ou adicionar +5 de acerto

Vocais viciantes:

Sélia faz todos que estiverem encantados causar +3d de dano

Banshee violenta:

As sereias dão um grito estridente que atordoa todos alvos que falharem um teste de imortalidade + percepção

Gaolang Yāng

Pela verdade!

Vida: 800

Atributos:

Super força: 8
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 4
Pilotagem: 4
Reflexo: 5
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 13

Cordas de Muay-Thai:

Cordas amarradas nas mãos de Gaolang, são uma arma média que pode dar dois ataques que causam 4d12+20 de dano

Movimento: 11m

Ataques

Técnica sábia:

Gaolang usa seus poderes de borracha nas suas pernas para se movimentar

Defletir ataque:

Gaolang tem uma reação especial em que usa seu poder+utilização de poder contra o ataque do adversário, se Gaolang o superar o dano vai para o atacante

Lutador preciso:
Gaolang tem 3 reações por rodada

Dispersar energia cinética:
Se gaolang foi atacado nesta rodada
ele causa +2d de dano

Vash Fate

Sorte ou azar?

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 16
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 0
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 8
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 13

Baralho de cartas surpreendentemente leves:
Cartas de arremesso afiadas que causam 2d10+5 de dano, podem realizar 9 ataques

Movimento: 19m

Ataques:

Jackpot constante:
Vash não desvia de nenhum ataque, ao início de cada rodada sua ele regenera completamente sua vida, podendo ser derrotado apenas se toda sua vida for reduzida em uma rodada

Boa mão:
Vash pode forçar 2 ataques críticos a cada 2 rodadas

Krakatoa

O rei das explosões

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento:0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Propulsão:
Krakatoa pode usar suas explosões como ação de movimento, podendo se mover um total de 28m por rodada

Explosão disruptiva:
Krakatoa pode como uma reação lançar uma explosão em um alvo, se o dano de Krakatoa superar o do inimigo ele não recebe dano

Explosão do rei:
Krakatoa cria uma explosão que afeta todos em até 3m, seu ataque é com poder+utilização de poder e seu dano é 10d20+30, esse ataque no entanto não pode ser crítico

Frag-Shot:
Krakatoa concentra sua explosão e dispara em uma linha reta, atacando apenas um alvo e causando 10d12+55 de dano

Mulher Matéria

A igualdade entre todos

Vida: 3.500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 12
Popularidade: 0
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 18

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 15
Crime: 0
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Desconstruir átomos:
A Mulher matéria desfaz os átomos que compõe um alvo, rolando um teste de poder+utilização de poder para causar 10d20+35 de dano

Transpor matéria:
A Mulher matéria pode utilizar poder+utilização de poder para realizar qualquer teste

Reconstrução corpórea:
A Mulher matéria cura um alvo 10d20+50 de vida

Destruir moléculas:
A Mulher matéria desfaz as moléculas de um alvo, permanentemente reduzindo em 10 um atributo

Realocar matéria:
A Mulher matéria pode teletransportar a si mesma e alvos

A Existencialista

O que é existir?

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 15
Popularidade: 0
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 20
Ciências sociais: 25
Combate: 0
Conhecimento: 25
Crime: 0
Percepção: 20
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Desenhar ritual:
Elizeveta desenha um ritual no chão, quem terminar a rodada em cima desse ritual perde permanentemente metade de sua vida

Convocar Algoz:
Elizeveta invoca uma torrente de magia para prender inimigos, o teste para se soltar é de super força com atletismo contra o de poder+utilização de poder de Elizeveta

Fim terrível:
Elizeveta cria um vórtex que suga tudo que é vivo para dentro, todos realizam um teste de super velocidade+reflexo DT25 ou são puxados para ele

Sacrificar:
Elizeveta sacrifica pontos de talento para reduzir um talento de um alvo de forma proporcional, ou gastar 5 pontos para causar desvantagens

O Grotesco Impressionista

FUJA!

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 5
Imortalidade: 20
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 30

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 17

Movimento: 8m

Ataques:
Absorção grotesca:
O Grotesco Impressionista pode absorver seres vivos e aumentar sua vida máxima, nesse processo ele usa poder+utilização de poder contra a imortalidade com atletismo de um alvo, além de causar uma desvantagem, além de absorver a vida ele consome os poderes do ser, podendo por 3 rodadas usar esse poder. Quanto mais o Grotesco absorver mais deformado seu corpo fica

Evolução acelerada:
Nenhum ataque funciona duas vezes contra o Grotesco, uma vez que o Grotesco tenha sofrido um ataque o mesmo ataque não causará dano uma segunda vez utilizado

HERMANOFRENIA

INTRODUÇÃO

Lucha libre!

Hermanofrenia é uma expansão do RPG Herofrenia!

Hermanofrenia foca no que acontece quando a herofrenia entra em sintonia com a luta livre! Nesta mini expansão são encontradas novas regras, itens, habilidades e fichas.

Luchadores

Quem bota pra quebrar!

Aqui se encontram os novos personagens de Hermanofrenia! Lutadores de todos lugares do mundo se reúnem para participar do Torneio Mandíbula de Ferro!

Belo Señor

Belo Señor é um lutador mexicano que usa seu amor pela arte como força motriz de sua determinação.

Mustacho Macho

Mustacho Macho é um lutador mexicano que usa de sua força física para expressar sua gloriosa vaidade.

Magnífico Silvio

Magnífico Silvio um dia já foi um lutador glorioso nos palcos de luta livre, porém após sua mudança para Las Vegas ele perdeu seu charme e boa parte de seu cabelo.

F1Ght-U

A unidade de combate F1ght-U foi criada pelo Maquinista para participar do torneio, seu potencial latente o torna um lutador perigoso.

Tigre Libre

Tigre Libre é um lutador uruguaio que entrou no torneio para arrecadar dinheiro para sua igreja, sua máscara de tigre reflete sua garra e esperança.

Quentin McWilliams

Quentin é um lutador texano que entrou no ringue para juntar dinheiro e fama, ambos conquistados com sua furiosa violência

Kobayashi Jun

Jun é um lutador japonês de judô, com sua arte suave ele prometeu vencer o torneio em nome de seu mestre.

John Aberração

John é uma amálgama de carne de lutadores mortos criado pelo renomado doutor Klaus Bohr, ele luta sem rumo desde a morte de seu criador.

Armstrong Bill

Bill é um lutador de wrestling americano que entrou na cena de luta livre na sua adolescência, sua paixão pela luta livre é sem igual, Bill é a personificação da luta livre.

Michelangelo

O guerreiro de Deus, Michelangelo é um lutador mexicano que trouxe um novo significado para força. No ringue não há ninguém como Michelangelo, ele é o arauto da força, o ideal da vitória.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Tutoria especial Armstrong

Neste capítulo residem as novas habilidades focadas na luta livre e sua gloriosa estética!

You can't see me:

Você pode rolar um teste de combate com força contra um teste de reflexo com velocidade para empurrar um alvo igual o dobro de seu movimento.

Booyaka:

Você pode realizar uma manobra no ringue utilizando atletismo com velocidade DT20, se passar você recebe 1d2 pontos de estrelato.

Mass destruction:

Se você der nocaute em um alvo você recebe um ponto extra de estrelato.

Triple Threat:

Se você for atacado por mais de um inimigo por rodada você recebe +3CA e rigidez para cada alvo excedente de 1.

Smackdown:

Você pode realizar um ataque que causa metade do dano, mas recebe mais 1 de estrelato para cada 50 de dano.

It's going down now:

Para cada 50 pontos de vida perdidos você recebe mais um ponto de estrelato.

Gimmick Master:

Você pode rolar um teste de popularidade com carisma DT20, se passar você recebe 1 ponto de estrelato.

Jigsaw falling into place:

Como uma ação extra você pode gastar todos seus pontos de estrelato para realizar uma das ações, uma vez por combate:

Evitar um ataque,
Superar um teste de morrendo,
Causar 20 de dano para cada ponto usado,
Empurrar um alvo 15m

EQUIPAMENTOS

Patrocínio do Que Tudo Vê

Neste capítulo são encontrados os novos itens de Hermanofrenia!

Armas:

Custam 500 mil!

Face-to-heel:

Uma cadeira pesada que causa 3d20+combate de dano, seu crítico concede um ponto de estrelato.

Mucha Lucha:

Bandagens leves chamativas com o design de um dragão, causam 3d10+velocidade de dano e tem crítico a partir de 12.

Acaba-carreira:

Uma escada pesada que causa 2d20+20 de dano e concede a habilidade “acabar carreira”, que causa o dobro de dano contra alvos com menos da metade de sua vida máxima.

Armaduras:

Custam 300 mil!

Lucha Lucha:

Bandagens vermelhas e amarelas que podem ser amarradas ao redor do corpo, concedem 20 de rigidez e nenhum CA

O bom filho:

Roupas de luchador mexicano com uma grandiosa cruz que concede 5 CA, para cada ponto de estrelato soma-se +1 CA

Acessórios:

Custam 600 mil!

Máscara da mordedura de Dios:

Uma máscara de luchador amaldiçoada, quando vestindo o portador soma 2 a seu multiplicador crítico.

Cinturão Mundial:

Um cinturão de ouro abençoado com a bandeira de todos países, quando vestindo o portador é o primeiro a agir e recebe +5CA

REGRAS

Pontos de estrelato

O estrelato é uma forma de poder especial que se acumula ao longo de uma luta livre, o estrelato dita quem é o protagonista da luta, quem os fãs mais estão prestando atenção, gerando uma força interior completamente nova.

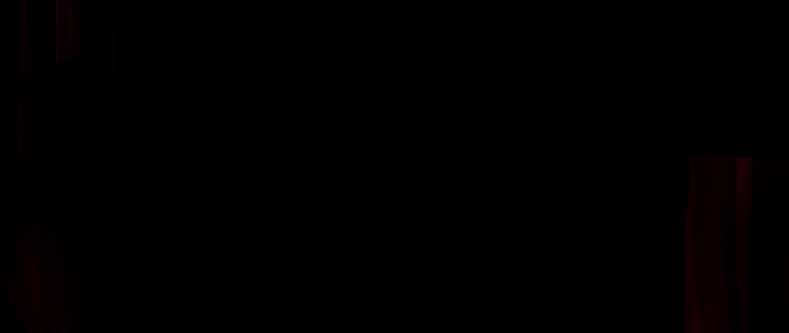
Pontos de estrelato podem ser ganhados por meio de:

Nocautear um alvo
Realizar um ataque crítico
Causar mais de 100 de dano em um ataque
Resistir a um ataque que causa mais de 50 de dano
Curar mais de 50 de vida
Derrubar um alvo do ringue

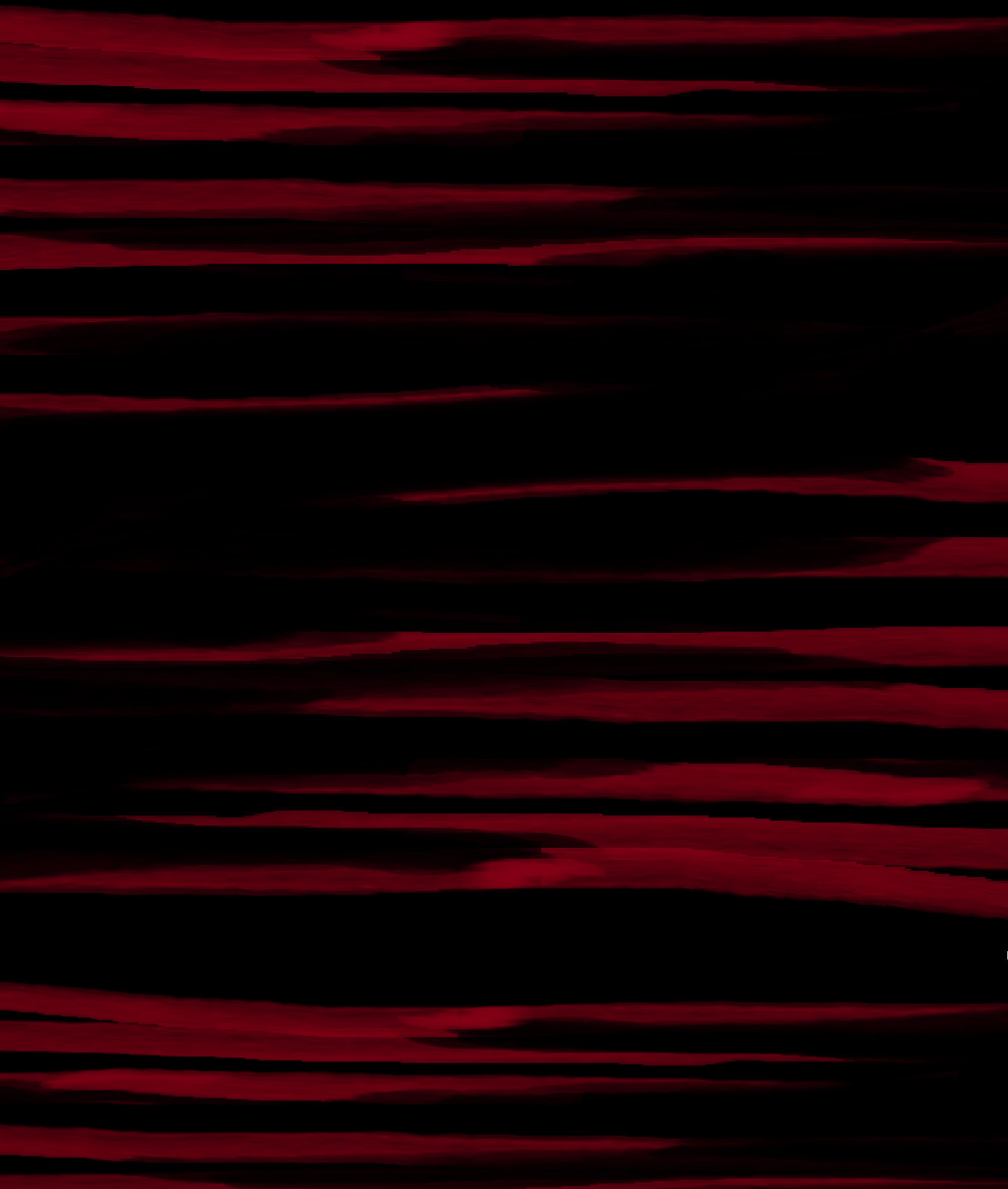
Pontos de estrelato podem ser usados para:

Causar +2d de dano por ponto gasto
Receber 2CA por ponto gasto pela rodada
Gastar 3 pontos para realizar um ataque crítico
Gastar 3 pontos para recuperar ⅓ da vida máxima

Combate entre jogadores

A luta heróica costuma ser entre jogadores e mestre, porém o sopapo pode acabar caindo entre dois jogadores ou mais, neste caso todas o dano causado é reduzido pela metade.

FICHAS

Recursos humanos da Nuevo Mundo

Neste capítulo residem as fichas dos luchadores mais famosos do mundo!

Belo Señor

Músicas para meu ouvido

Vida: 400

Atributos:

Super força: 2
Super velocidade: 4
Imortalidade: 1
Intelecto: 2
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 6
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 7

Señorita:

Um violino médio que causa 3d12+12 de dano

Movimento: 7m

Ataques:

Rosas ao artista:

O Señor pode realizar um teste de popularidade com carisma DT20, se passar ele recebe 2 pontos de estrelato

Protagonismo exaltado:

O Señor pode atacar duas vezes por rodada

Mustacho Macho

Pelas barbas do profeta!

Vida: 450

Atributos:
Super força: 3
Super velocidade: 3
Imortalidade: 3
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 8

Maximilian:
Um par de espadas médias que causam 2d12+10 de dano e tem crítico x3

Movimento: 6m

Ataques:

Golpe do mustache:
Como uma ação extra Mustacho pode realizar um teste de força com atletismo para agarrar um alvo com seu bigode

Punir cara-limpas:
Se o alvo do Mustacho não tiver barba ele causa +2d de dano

Maestria artística:
Mustacho pode realizar dois ataques contra alvos agarrados

Magnífico Silvio

Garanhão

Vida: 550

Atributos:

Super força: 4
Super velocidade: 1
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 15

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

Magentas:

Pulseiras de bolas roxas que tornam os punhos de Silvio em uma arma pesada que pode atacar duas vezes e causa 3d20+10 de dano

Movimento: 3m

Ataques:

Esplendor passado:

Silvio pode passar uma rodada se vangloriando do passado para receber 3 pontos de estrelato

Barriga de vegas:

Uma vez a cada 3 rodadas Silvio pode dobrar sua rigidez

Impacto poderoso:

Para cada 50 de dano recebido Silvio causa +1d de dano

F1GHT-U

Metal é mais rígido que carne

Vida: 700

Atributos:

Super força: 5

Super velocidade: 2

Imortalidade: 8

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 8

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 8

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 0

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 5m

Ataques:

F1GHT-U:

O robô pode realizar um ataque desarmado que causa 4d10+10 de dano e é rolado com força+combate

Rigidez soberana:

O robô pode somar sua rigidez a todos ataques que receber

Material desmoralizante:

Atacar o robô por mais de 2 rodadas faz o atacante causar -2d de dano

Tigre Libre

Roar da selva

Vida: 700

Atributos:

Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 22
Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Ataques:

Garra afiada:
Os ataques do Tigre são uma arma leve que causa 2d12+12 de dano e causa sangramento de 3d10 de dano por rodada

Cheiro de sangue:
O Tigre causa +2d de dano contra alvos sangrando

Devorar algoz:
O Tigre pode realizar uma mordida que causa 4d20+10 de dano e causa sangramento de 3d12 de dano por rodada, no entanto seu CA cai a 10 e ele recebe +3d de dano

Quentin McWilliams

Texan Playground

Vida: 800

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 2
Imortalidade: 8
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 12
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Champion:
Um cinturão de ouro que concede +10 de rigidez para o portador

Movimento: 5m

Ataques:

Texan uppercut:
Quentin pode realizar 2 ataques por rodada, seu ataque é considerado uma arma pesada que causa 4d20+10 de dano

Detroit-Suplex:
Quentin pode realizar um teste de força com combate contra um alvo, se passar ele enterra o alvo no chão, o prendendo e causando 4d20+30 de dano

American football:
Quentin pode chutar a cabeça de alvos caídos, causando 5d20+5 de dano

Built like that:
Quentin tem 2 reações por rodada

Kobayashi Jun

Shine

Vida: 800

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 22
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Movimento: 11m

Ataques:

Arte suave:
Jun pode realizar uma queda de judô em um oponente, considerado como uma arma média que causa 5d12+10 de dano

Arte não tão suave:
Jun pode atacar alvos caídos 2 vezes

Arte pesada:
Jun pode derrubar alvos utilizando sua força+velocidade com combate

Arte pesada pra cacete:
Se Jun acertou 2 ataques ele pode realizar um terceiro que causa o dobro de dano

John Aberração

Porque pai?

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 2
Imortalidade: 12
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 15

Movimento: 5m

Ataques:

Brutalizar:
Os ataques de John são considerados uma arma pesada que causa 4d20+25 de dano

Desmoralizar:
Se John passar em um teste de carisma com força DT20 ele zera os pontos de estrelato de um alvo

Furioso:
John pode atacar 2 vezes por rodada, e se estiver com menos da metade de sua vida ele causa +20 de dano

Armstrong Bill

Orgulho americano

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 5
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 10
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 15

Movimento: 8m

Ataques:

Canhão de mão:
Bill ataca 2 vezes e seu ataque é uma arma média que causa 5d12+12 de dano e possui crítico x3

Luta livre:
Bill pode rolar um teste de luta com força contra um alvo, se passar ele derruba ou imobiliza o alvo

German Suplex:
Bill pode realizar um teste de força com combate contra a velocidade e reflexo de um alvo, se ele passar ele causa 5d20+25 de dano

Fãs fieis:
Bill pode realizar um teste de popularidade com carisma DT20, se passar ele recebe um ponto de estrelato

Michelangelo

O pináculo da força

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 8
Imortalidade: 12
Intelecto: 1
Popularidade: 5
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Movimento:11 m

Ataques:

O ápice da força:
Os ataques de Michelangelo são uma arma média que causa 5d12+20 de dano e possui crítico x4

Pós-impacto:
Michelangelo pode gastar sua reação para causar +metade do dano de seu último ataque

Acima de todos:
Michelangelo uma vez a cada 3 rodadas somar seu atletismo a seu acerto

O Abençoado:
Michelangelo pode reagir 2 vezes por rodada e agir 3

Tornar a realidade:
Michelangelo rouba todos pontos de estrelato para si

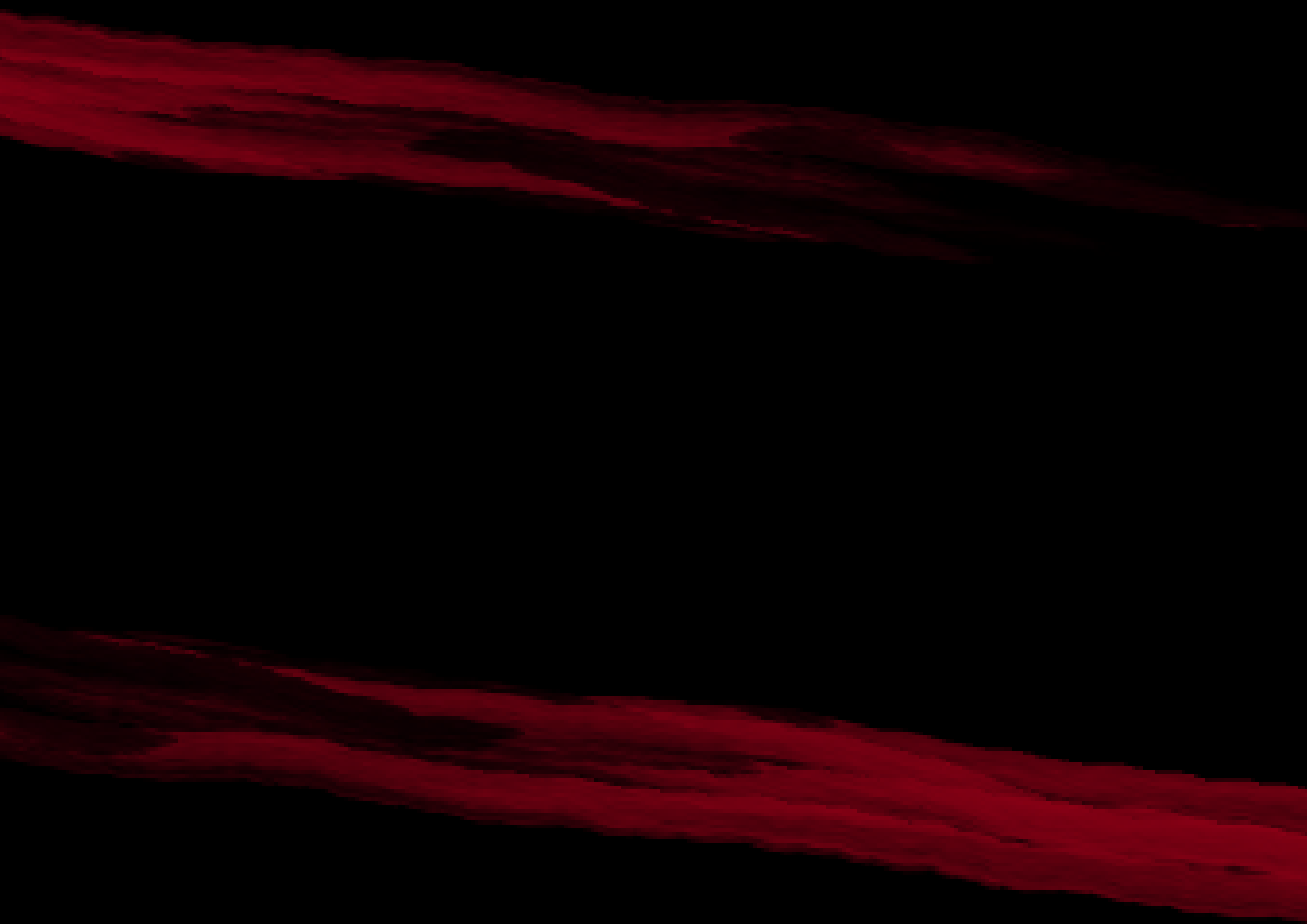
CRONOSFRENIA

INTRODUÇÃO

Os heróis voltaram no tempo!

Cronosfrenia é uma expansão do RPG de mesa Herofrenia RPG!

O equilíbrio do mundo foi alterado quando os meta-humanos nasceram, mas como era esse mundo antes? A magia e rituais podem trazer resultados inesperados na entropia cósmica do universo, quando o Sr.Tempo errou seus cálculos a Cronosfrenia começou.

Heróis foram mandados de volta no tempo em vários momentos e lugares diferentes, lendas nasceram e uma nova história é contada a partir dessa herofrenia!

A luta contra o tempo

A Cronosfrenia é a luta dos meta-humanos para consertar a linha do tempo deturpada magicamente pelo Sr.Tempo, muitos morrerão, muitos mais ainda irão sangrar, o mundo não é mais o mesmo, a luta agora é contra a realidade!

O tempo é irrefreável!

Por amor

Cronosfrenia assim como todo material relacionado a Herofrenia RPG é feito com amor para a criação de novas histórias, o material não possui um uso correto, mas possui um uso incorreto, o uso para causar desconforto em alguém, RPGs são feitos em grupo para a diversão de todos, ninguém jamais deve se sentir desconfortável jogando Cronosfrenia ou qualquer outro RPG!

A única regra é a diversão!

NÃO SEJA BABACA!

Termos básicos

Mestre: O narrador do jogo

Jogadores: Todos participantes da mesa sem ser o mestre

Sessão: Uma jogatina de Cronosfrenia

Cena: Uma cena dentro de uma sessão

Rodada: Um giro completo por todos turnos em um combate

Turno: A sua vez de agir em um combate

D20: O dado de 20 lados

DT: A dificuldade do teste

CA: Classe de armadura ou Invulnerabilidade

Atributo: O número de dados que deve ser rolado

Talento: O número que deve ser somado a uma rolagem de atributo

Requisitos

O único requisito para jogar Cronosfrenia são bons amigos!

Porém também sugerimos que possuam papel e canetas para anotar as coisas, além de alguns dados ou roladores virtuais de dados, algumas rolagens vão bem alto!

Com tudo isso em mente podemos falar de

O QUE É A CRONOSFRENIA?

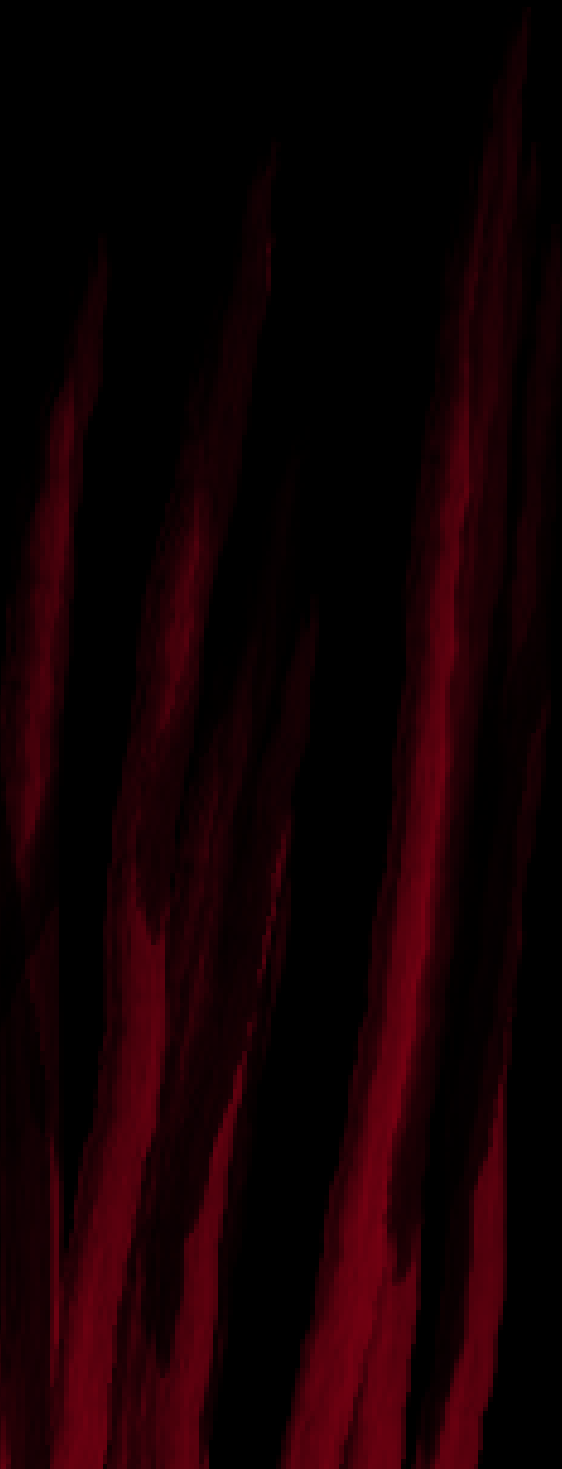
A realidade foi danificada, o fino véu que separa a realidade de Setealém se partiu quando o maior mago da história errou. O Sr.Tempo criou uma calamidade novamente, a realidade está em pedaços, a linha do tempo está ameaçada e agora cabe a você consertá-la!

HEROVERSO

Os que fazem o show acontecer

O ecossistema do heroverso foi alterado permanentemente, a realidade mudou e a história será para sempre alterada, neste capítulo veremos quem são os guerreiros da cronosfrenia!

CRONOSFRÊNICOS

Aqui se encontram todas as lendas que assumiram uma forma física durante a cronosfrenia, todos os habitantes de Setealém que tomaram vida durante a loucura temporal!

A HIDRA DE LERNA

A lendária hidra que enfrentou Hércules se tornou real durante a cronosfrenia, este ser amaldiçoado se fortaleceu a partir das histórias contadas sobre ela, dizem que quem morre pelas garras da hidra nunca mais é lembrado.

OS PÁSSAROS DO LAGO ESTÍNFALO

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, os pássaros do lago estínfalo são fracos em comparação aos outros trabalhos de Hércules, porém sua habilidade de manipulação espacial os tornam ameaças reais.

OS BOIS DE GÉRION

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, os bois de gérion são uma ameaça por sua capacidade física, seus múltiplos braços permitem que eles ataquem diversas vezes por rodada.

OS BOIS DO REI AUGIAS

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, a figura escrotal de mais de três metros e uma tonelada é uma ameaça por seu veneno amaldiçoado, alguns dizem que seu veneno é tão forte quanto quem é atacado.

O JAVALI DE ERIMANTO

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, o javali é uma besta humanoide com grandes chifres e uma cabeça de boi esquelético, sua habilidade especial é seu ódio incontrolável.

O TOURO DE CRETA

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, o touro é uma criatura enorme e furiosa, sua habilidade especial é sua investida imparável, fisicamente este talvez seja o ser mais forte dentre os trabalhos de Hércules

O CAVALO DO REI DIOMEDES

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, o cavalo do rei diomedes é uma cabeça de cavalo amaldiçoada que pode forjar contratos com o além, sua força física é pequena, porém sua habilidade pode ser destrutiva.

AS MAÇÃS DE OURO DAS HESPÉRIDES

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, as maçãs de ouro foram encarnadas como uma forma humanoide luminosa, sua habilidade especial é criar epitáfios do futuro.

A CORÇA DE CERINEIA

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia,, a corça é uma pequena criatura com diversos braços, a corça não é especialmente forte, porém sua forma física permite ela ser uma exímia coletora.

O LEÃO DE NEMEIA

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, o leão é uma criatura humanoide com cabeça de leão, um dos trabalhos mais difíceis de Hércules, sua habilidade se baseia em suas garras, dizem que quem é atacado por elas nunca se recupera.

O CINTURÃO DE HIPÓLITA

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, sendo representado por um portão dourado o cinturão de hipólita se teletransporta e só pode ser derrotado quando for encontrado.

O OITAVO REI DO INFERNO ABBADON

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, apesar deste não ter sido um trabalho real de Hércules Setealém manifestou a criatura, o rei do inferno é o mais poderoso dentre os trabalhos, sua habilidade especial é a adaptação.

MEDUSA

A lendária górgona se tornou real durante a cronosfrenia, as histórias contadas sobre ela fortaleceram sua existência o suficiente para Setealém manifestar ela durante a fragilidade da realidade na cronosfrenia.

ANUBIS

O deus egípicio se tornou real após a cronosfrenia se manifestar, sua presença amedrontadora reflete seu grande poder e influência sobre a vida.

SÃO JORGE

O santo guerreiro caçador de dragões se manifestou durante a cronosfrenia, seu coração de leão enfrenta ferozmente seus inimigos

ASURA

O deus hindu da fúria se manifestou durante a cronosfrenia, sua fúria berserker amedronta seus inimigos e traz um mar de sangue para a cronosfrenia.

SIEGFRIED

O lendário cavaleiro da mitologia nórdica se manifestou na cronosfrenia, sua habilidosa maestria sobre suas armas é uma força a ser levada em conta, ninguém que cruzou seu caminho saiu vivo.

ALICE

A jovem do famoso conto se tornou real durante a cronosfrenia, sua origem louca trouxe com si habilidades amedrontadoras para a cronosfrenia, ninguém que cruza a lâmina vorpal tem um final feliz.

MERLIN

O mago famoso de diversos contos se manifestou durante a cronosfrenia, alguns especulam que seu potencial mágico rivaliza o do Sr.Tempo e Houdini.

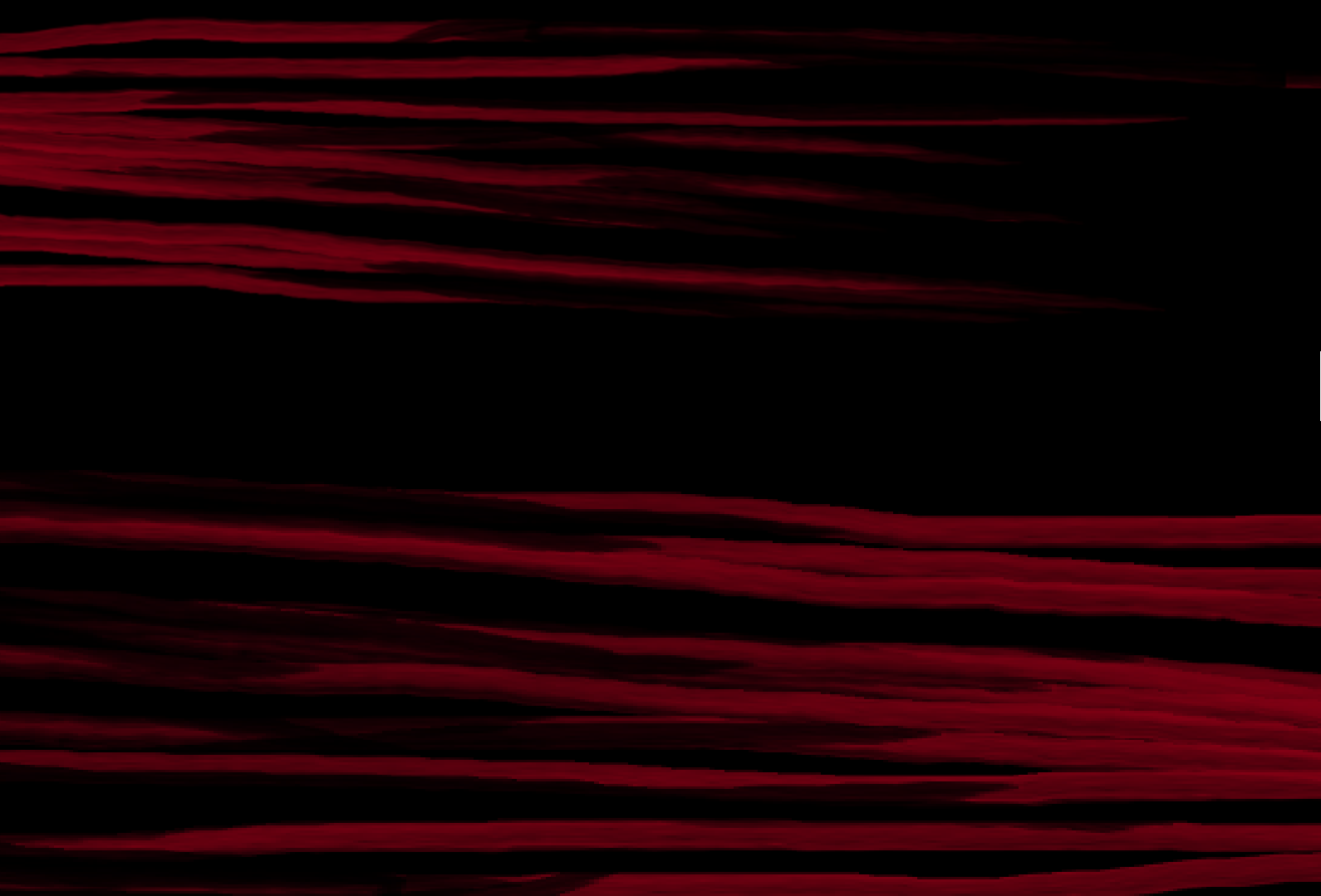
AQUILES

O guerreiro lendário das histórias gregas se tornou real durante a cronosfrenia, sua exímia proeza física rivaliza heróis como Combo, porém sua famosa fraqueza também o persegue.

ORFEU

O músico grego se tornou real durante a cronosfrenia, sua lira possui poderes mágicos e amaldiçoados, assim como seu coração partido e sua alma imensa.

SANSÃO

O homem mais forte da bíblia se manifestou em forma física durante a cronosfrenia, sua fúria imparável é o suficiente para energizar o motor de violência que seu nome carrega, sua queixada de mula é uma arma assustadoramente poderosa.

OS HISTORIADOS

Neste capítulo residem todos aqueles que existiram e foram lembrados durante a cronosfrenia, aqueles que foram tocados pela loucura temporal, todos que receberam o abraço da herofrenia em seu tempo.

GILGAMESH

O lendário rei da epopeia se transformou em um meta-humano durante a cronosfrenia, seu tesouro sagrado é sua maior força durante essa guerra temporal.

JOANA D'ARC

A santa francesa entra para a cronosfrenia com toda sua força, suas habilidades são equiparáveis a seus títulos.

ALEXANDRE O GRANDE

O conquistador romano se tornou um meta-humano durante a cronosfrenia, sua capacidade destrutiva se iguala apenas a seu nome.

ZUMBI DOS PALMARES

O lendário brasileiro se tornou um meta-humano durante a cronosfrenia, seu desejo de liberdade alimenta um gigantesco poder dentro de si.

YASUKE

A lenda de Yasuke precede sua própria existência, durante a cronosfrenia o lendário samurai se tornou um meta-humano.

MACHADO DE ASSIS

O grandioso escritor brasileiro foi surpreendentemente transformado em meta-humano durante a cronosfrenia, sua escrita tornou-se sua segunda melhor arma.

CLEOPATRA

A musa egípcia se tornou uma meta-humana durante a cronosfrenia, sua sedução não perde para sua presença e poder,

GENGIS KHAN

O lendário rei mongol se tornou uma ameaça de nível nunca antes visto durante a cronosfrenia, seu arco e flecha dizimará até os mais poderosos heróis.

VLAD O EMPALADOR

O temível conde drácula se tornou um meta-humano durante a cronosfrenia, seus poderes seguem sua lenda de terror.

LAMPIÃO

O cangaceiro lendário foi afetado pela cronosfrenia, tornando-se uma lenda meta-humana.

EVENTOS CANÔNICOS

Os eventos canônicos são fragmentos da linha do tempo que foram alterados durante a cronosfrenia, eventos marcantes que atraíram a entropia herofrênica, estes podem ou não ser usados durante uma campanha de Cronosfrenia.

O INCÊNDIO DE ALEXANDRIA

Durante a cronosfrenia diversos meta-humanos foram enviados de volta ao Egito antigo, presenciando a grande queima da biblioteca de Alexandria, causada desta vez por super vilões em herofrenia.

O PRIMEIRO SAQUE DAS PIRÂMIDES

Durante a cronosfrenia diversos meta-humanos foram enviados para as pirâmides do Egito, presenciado o primeiro saqueamento e destruição delas.

O DIA D

A cronosfrenia afetou a história de tamanha maneira que até as grandiosas guerras foram mudadas, o destino dos soldados na Normandia desta vez ficou nas mãos de meta-humanos transportados pela cronosfrenia.

O ASSASSINATO DE JFK

O presidente americano tem uma segunda chance à vida durante a cronosfrenia, seu destino reside entre a competência dos hérois e a malícia dos vilões.

A GUERRA PARAGUAIA

A terrível guerra entre o Brasil e o Paraguai tornou-se palco para herofrenia durante a cronosfrenia, vilões e heróis tomaram lados durante o confronto latino.

A CHEGADA DOS PORTUGUESES AO BRASIL

Durante a cronosfrenia heróis foram enviados à primeira invasão dos portugueses no Brasil, alterando o rumo da história do país.

A DESTRUIÇÃO DE PEARL HARBOR

A base militar americana tem uma segunda chance de alterar a história quando os meta-humanos são enviados de volta à sua destruição.

A GUERRA DE CANUDOS

A guerra popular brasileira de independência de canudos se tornou palco da cronosfrenia brevemente quando os meta-humanos interviram em seu desfecho.

A INCONFIDÊNCIA MINEIRA

A luta separatista da burguesia se tornou o carpete sangrento da herofrenia quando heróis entraram em ação na cronosfrenia.

GLADIADORES MATAM ROLAND OLIVIER

Durante uma investigação heróica Roland Olivier (Demitrius Wesley Johnson) vai até o super herói lendário John Hippo, porém suas ações descuidadas resultam na morte de todos pelas mãos de dois gladiadores

O FILHO DO LOCOMOTIVA

Durante a explosão da central da Coração Verde-Amarelo o filho do locomotiva utilizou seus poderes para salvar civis, como consequência um gladiador é enviado para o extermínio, porém com seus poderes Vinicius pode escapar com sua mãe, com auxílio do civil João Gomes ele recebe visto e passagens para China.

AS CONSEQUÊNCIAS DA MULTIFRENIA

Durante a multifrenia heróis foram enviados para outra dimensão com objetivo de impedir uma calamidade em seu universo, nesse processo Marco Aurélio, Alex, Lila e Maestro Raveen morrem, A espada de kazuki fica amaldiçoada com o rancor de Lila, e o escudo de Marco se torna abençoado pelo seu sacrifício

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

ANÁLISE HISTÓRICA DO SR.TEMPO

O Sr.Tempo trouxe novidades!

Neste capítulo abordaremos as novas habilidades e super poderes de Cronosfrenia.

MURALHA VIVA:

Você pode se posicionar à frente de seus aliados, todos atrás de você recebem o bônus de meia cobertura.

ATIRADOR DE COMBATE:

Atirar à queima roupa concede o dobro de bônus para você.

SNIPER PRECISO:

Você pode gastar uma rodada mirando para não ter desvantagem ao atirar na cabeça de um alvo.

FUJÃO ESPECIALISTA:

Você recebe o dobro de seu movimento para se afastar de inimigos.

COMBATENTE PORTÁTIL:

Você recebe o bônus de cobertura completa mesmo sob meia cobertura.

FINTA:

Você pode rolar um ataque que não causa dano, se o ataque tiver sucesso seu próximo ataque é considerado ataque surpresa.

DESNORTEAR:

Utilizando uma arma branca você pode realizar o ataque de desnortear, o alvo deve rolar um teste de imortalidade com atletismo DT20, se falhar o alvo perde 5 de acerto no próximo ataque. Este ataque só pode ser usado a cada 2 rodadas.

LUTADOR EFETIVO:

Você recebe o dobro de bônus de armas estupidamente pesadas ou surpreendentemente leves.

CAPACITAÇÃO VELOZ:

Como uma ação de interlúdio você pode ensinar uma habilidade sua para um aliado.

CONSTRUÍDO DIFERENTE:

Você recebe o dobro de bônus de implantes cibernéticos.

CAPACIDADE ABENÇOADA:

Você recebe o dobro de bônus dos atributos (pontos de vida por ponto em imortalidade e pontos de talento por pontos em intelecto).

MÃO FANTASMA:

Você pode criar e manipular membros fantasma, estes membros podem pegar e utilizar itens como uma ação extra.

Em níveis mais altos você pode criar pernas para ter o dobro de movimento e braços para realizar um ataque extra.

SOPRO GELADO:

Você pode utilizar um super sopro que congela alvos, os alvos congelados sofrem +2d de dano e tem desvantagem para atacar.

Em níveis mais altos os alvos também se movem pela metade do movimento quando congelados.

MANIPULAR MENTE:

Você pode manipular a mente de alvos, o alvo deve rolar um teste de intelecto com conhecimento DT 20, se falhar ele passa a ter desvantagem para atacar e perde 5 de acerto.

Em níveis mais altos a DT do teste sobe para 25.

VENENO LETAL:

Você cria uma nuvem de veneno em uma área de 3m, todos dentro dessa área devem rolar um teste de imortalidade com atletismo DT 15, se falharem sofrem 4d20+5 de dano.

Em níveis mais altos a DT sobe para 20 e o dano para 5d20+10.

MANIPULAR PERCEPÇÃO:

Você pode criar uma área de silêncio de 3m, todos dentro dessa área tem desvantagem para encontrar alvos furtivos.

Em níveis mais altos além da desvantagem, os alvos perdem 5 de acerto no teste.

Grindset:

Você realiza uma série de deslizes ultra rápidos, seu movimento é dobrado e você pode dar dashs no ar.

IMPLANTES MÁGICOS DO MERLIN

O mágico trouxe uma novidade de sua cartola!

Os implantes mágicos do Merlin são implantes cibernéticos fortalecidos e implantados com magia!

Implantes cibernéticos:

Custam 600 mil!

Coluna sombria:

Alvos recebem desvantagem para te perceber em testes de percepção.

Coração ardente:

Você recebe +25 de vida por nível.

Implante ótico mágico:

Você pode observar 1d4 habilidades de um alvo por combate.

Implante subcutâneo enrijecido:

Você recebe +20 de rigidez.

Canalizador interno:

Você diminui na metade sua chance de ter uma sobrecarga mágica.

Aptidão mágica:

Você recebe um espaço de mod para seus punhos

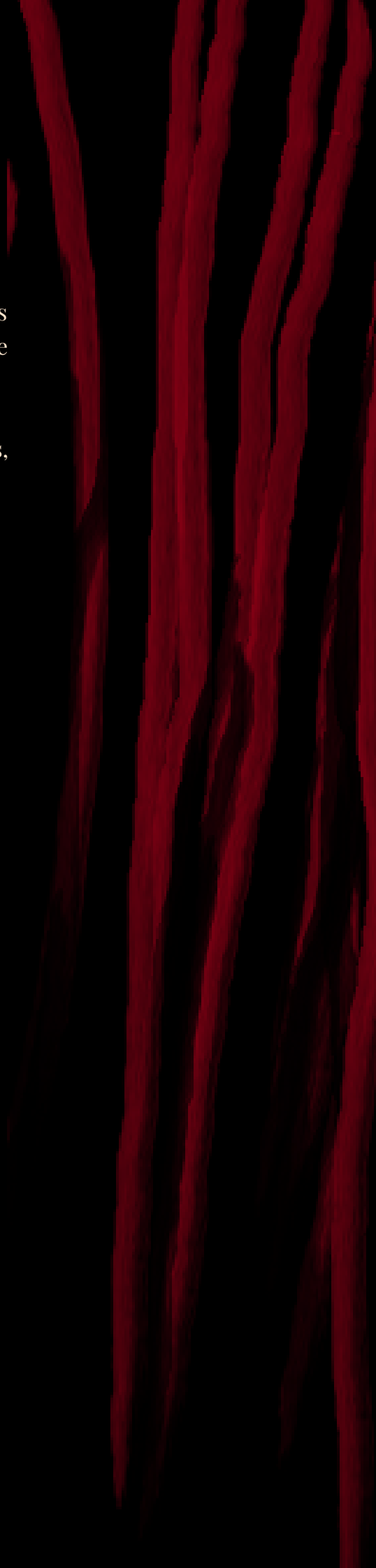
Chip aproveitador de violência:

Você causa +2d de dano por ataque em um mesmo alvo

EQUIPAMENTOS

O ARSENAL DO LAMPIÃO

O maior cangaceiro de todos os tempos trouxe com si um monte de tralhas letais!

Neste capítulo residem as armas, armaduras e drogas de Cronosfrenia!

Armas:

Custam 700 mil!

Napoleão:

Um canhão estupidamente pesado que causa de dano base 5d20 e a cada 4 rodadas pode disparar uma bala de canhão que causa 8d20+80 de dano

Oxóssi ibo:

Um arco pesado e abençoado que causa 5d20+30 de dano e tem 4 espaços de customização

Tony:

Faixas de bandagem sangrentas que tornam a mão do usuário em uma arma média que causa 8d12+25 de dano e pode dar 4 ataques

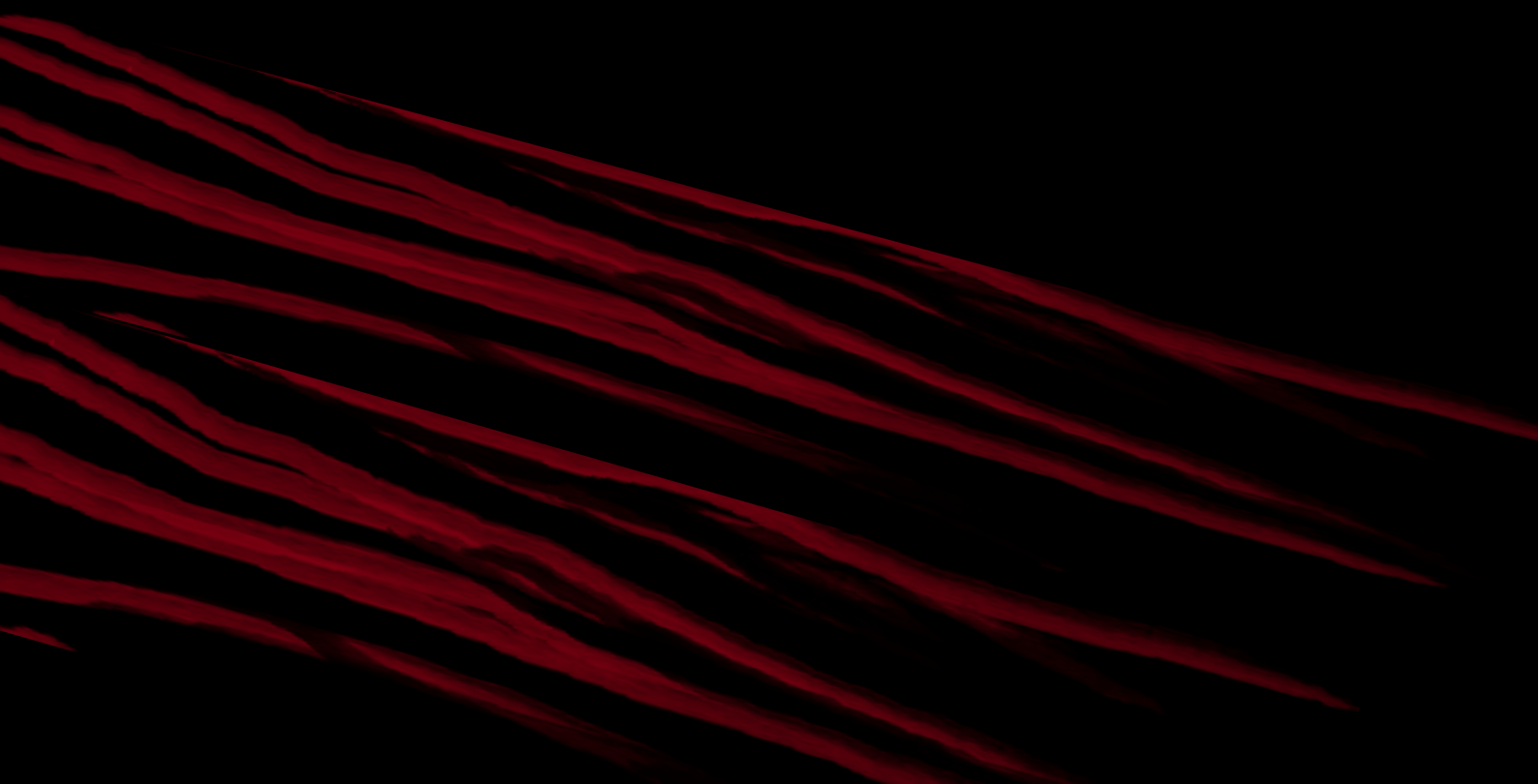
Don Juan:

Uma porta pesada que causa 5d20+combate de dano e tem 3 espaços de customização

Jacket:

Um martelo leve que causa 3d10+10 de dano, tem 2 espaços de customização e tem crítico a partir de 17

Hotline:

Um orelhão estupidamente pesado que causa 6d20+força de dano base e pode prender inimigos que falharem um teste de força com combate DT 25

Black hole son:

Um canhão de antimatéria que pode disparar um pequeno buraco negro que atrai inimigos que falharem um teste de reflexo com força DT20, além de causar 5d20+15 de dano

Spiralis:

Uma alabarda pesada que causa 5d20+combate de dano e acerta todos ao redor do portador em até 3m, dando um golpe giratório

Harry sujo:

Uma revólver velho surpreendentemente leve que causa 3d10+20 de dano e tem crítico em 17

Zenith:

Um bastão de madeira mágico e médio que causa 4d12+força e velocidade de dano, cria estrelas que orbitam ao redor do portador, alvos que atacarem o portador sofrem 3d20+25 de dano

Clair de lune:

Um espadão azulado pesado que causa 5d20+conhecimento de dano, também dispara um corte de energia, podendo acertar alvos em até 10m

La bufa:

Um lança chamas que cospe gasolina, podendo acertar alvos ou criar caminhos de fogo que causam dano ao passar, o fogo causa 3d20+30 de dano e queimação até ser apagado de 45 de dano

Mods:

Custam 100 mil por nível!

Maldosa(1):

Esta arma causa +3d de dano contra membros

Abaladora(3):

Alvos atacados por essa arma devem rolar um teste de imortalidade com atletismo DT20, se falharem o seu próximo ataque tem desvantagem

Neural(3):

Alvos atacados por esta arma devem rolar um teste de intelecto com conhecimento DT20 ou perdem 5 de acerto no próximo ataque

Explosiva(4):

A cada 2 rodadas a arma causa +5d de dano em um ataque

Desfigurante(5):

A arma causa +1d de dano para cada 5 de talento que o atacante tiver em combate

Armaduras:

Custam 500 mil!

A ignorante:

Uma armadura africana abençoada pesada que concede +15 CA e todos ataques ao portador recebem desvantagem

Roleta russa:

Um campo de força mágico, concede +10 CA e todos ataques causam +5d de dano ou -5d, definido pela rolagem de 1d2

A picada:

Um escudo tecnológico, concede +5 CA, enquanto estiver com a vida completa você causa +5d de dano

Vanglória:

Uma armadura de mergulhador que concede +25 CA e não tem espaços de mods

A basiquinha:

Uma armadura de kevlar que concede +10 CA e mods não adicionam peso

Vergonha:

Um campo de força amaldiçoado, todo ataque nesse alvo é rolado com um d100, qualquer ataque abaixo de 95 não acerta, porém o ataque que acertar causa dano x5

Mods:

Adicionam peso e custam 50 mil por peso!

Capacitista(1):

Sua armadura concede +5 de carga

Anti-impacto(2):

Ataques críticos causam -3d de dano em você

Duradoura(3):

Sua armadura recebe +10 de rigidez

Auto-regulável(5):

Sua armadura remove efeitos como sangramento e envenenamento depois de 2 rodadas

Médica(10):

Sua armadura faz itens de cura curarem o dobro de vida

Acessórios:

Custam 500 mil e tem 1 de peso!

Cachimbo da vovó cambinda:

Um cachimbo abençoado que quando tragado concede +10 de acerto no próximo ataque

Fragmento do coração do mar:

Uma pedra que solta água, portar este artefato amaldiçoado permite respirar debaixo d'água

Braço mecânico V2:

Um braço mecânico que permite lançar uma rapel, permitindo percorrer seu movimento verticalmente e puxar inimigos que falharem um teste de força com combate

Coroa de espinhos:

Uma coroa de espinhos que constantemente sangra, vestir ela causa 250 de dano permanente mas concede +10 CA

Arquimedes:

Um aparato mecânico que se acopla a sua coluna, este artefato permite ver a vida de alvos

O olho de cain:

Um olho amaldiçoado que permite o portador ver os atributos ou talentos de um alvo em troca de 20 de vida

Sélia:

O escudo de Marco Aurélio, abençoado com seu martírio, concede +10 CA e 10 de rigidez para cada dado de dano para todos atrás dele

A maçã do éden:

Uma maçã branca, comer essa maçã aumenta sua vida máxima em 50%

O velo de ouro:

O couro dourado de uma divindade, reduz o dano recebido em 25%

Chapéu do saci:

Um gorro vermelho que concede 10% de chance de desviar de um ataque quando recebido

Algemas de Yharon:

Algemas mágicas roxas enormes, permitem o usuário dar uma esquiva para até 30m de sua posição atual, o alvo é invulnerável durante durante a esquiva

A FARMÁCIA AMALDIÇOADA DE CURIE

A madame abriu seu estoque para você!

Neste capítulo abordaremos os utilizáveis de Cronosfrenia!

Utilizáveis:

Custam 50 mil e pesam 1!

Bomba temporal:

Uma bomba que enfraquece em 1 a membrana temporal

Terço abençoado:

Um terço que concede +5 de melhora crítica para o próximo ataque

Restaurador temporal:

Um artefato tecnológico que fortalece a membrana temporal em 1

Runa Yera:

Um cristal roxo, permite rerolar um teste falho

Runa Berkano:

Um cristal roxo. permite ver o próximo ataque que um alvo fará

Catalisador temporal:

Um artefato mágico que fortalece uma quebra de paradigma a um nível superior

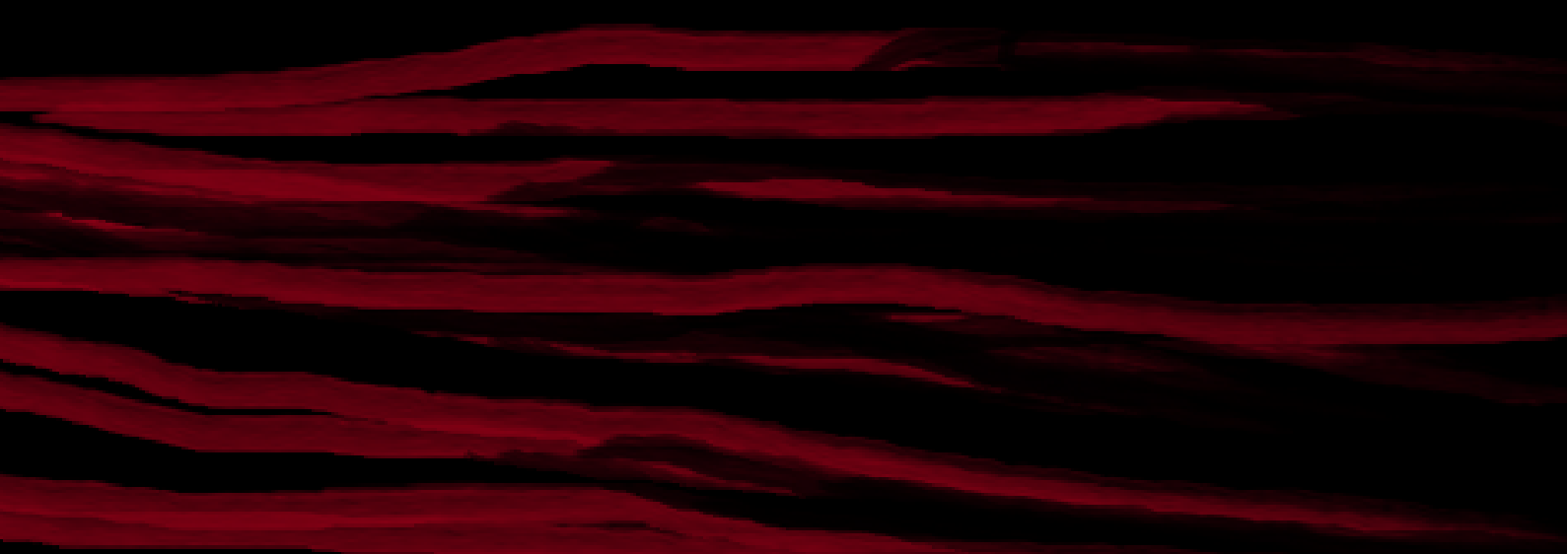
REGRAS

MEMBRANA TEMPORAL

A membrana temporal é uma mecânica adicional de Cronosfrenia, a membrana temporal é a fina camada de realidade que reside entre a linha temporal e a cronosfrenia, quando essa membrana é ferida uma quebra de paradigma pode ocorrer. A membrana pode ser ferida por diversos meios como mortes, dor, desejo e ganância.

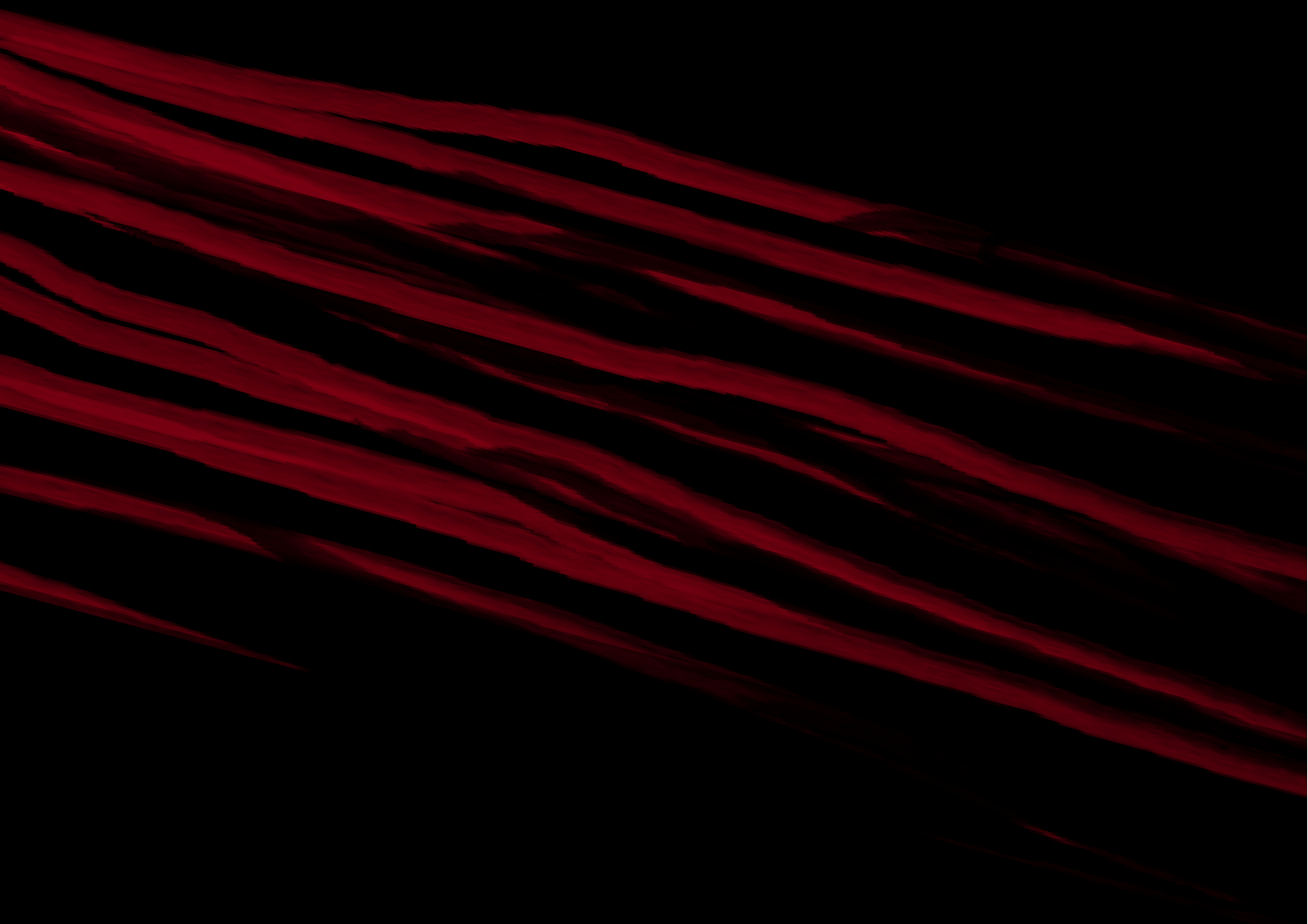
A membrana temporal possui uma vida própria equivalente a 5 pontos, quando o mestre achar cabível ela pode perder um ou mais pontos, quando estes pontos são gerados uma quebra de paradigma ocorre.

QUEBRA DE PARADIGMA

Quando a membrana temporal é ferida uma quebra de paradigma ocorre, neste estado todos passam a ter o dobro de movimento em todos os eixos e podem ter mais uma ação e reação, porém a cada rodada o cenário fica mais instável e se até a quinta rodada o combate não acabar todo o combate recomeça.

FULGOR HERÓICO

Um fulgor heróico é um acontecimento raro que pode ocorrer quando um meta-humano atinge 110% de seu potencial, um fulgor heróico funciona como um super crítico espontâneo.

Para cada dado com resultado 20 natural o multiplicador crítico aumenta em um

Exemplo: Rick balboa rola 3 dados para acertar Combo, seu resultado foi 3, 20 e 20, então seu crítico seria x2, porém com o fulgor heróico ele soma seu segundo dado de resultado 20, tornando seu crítico x3

MISSÕES

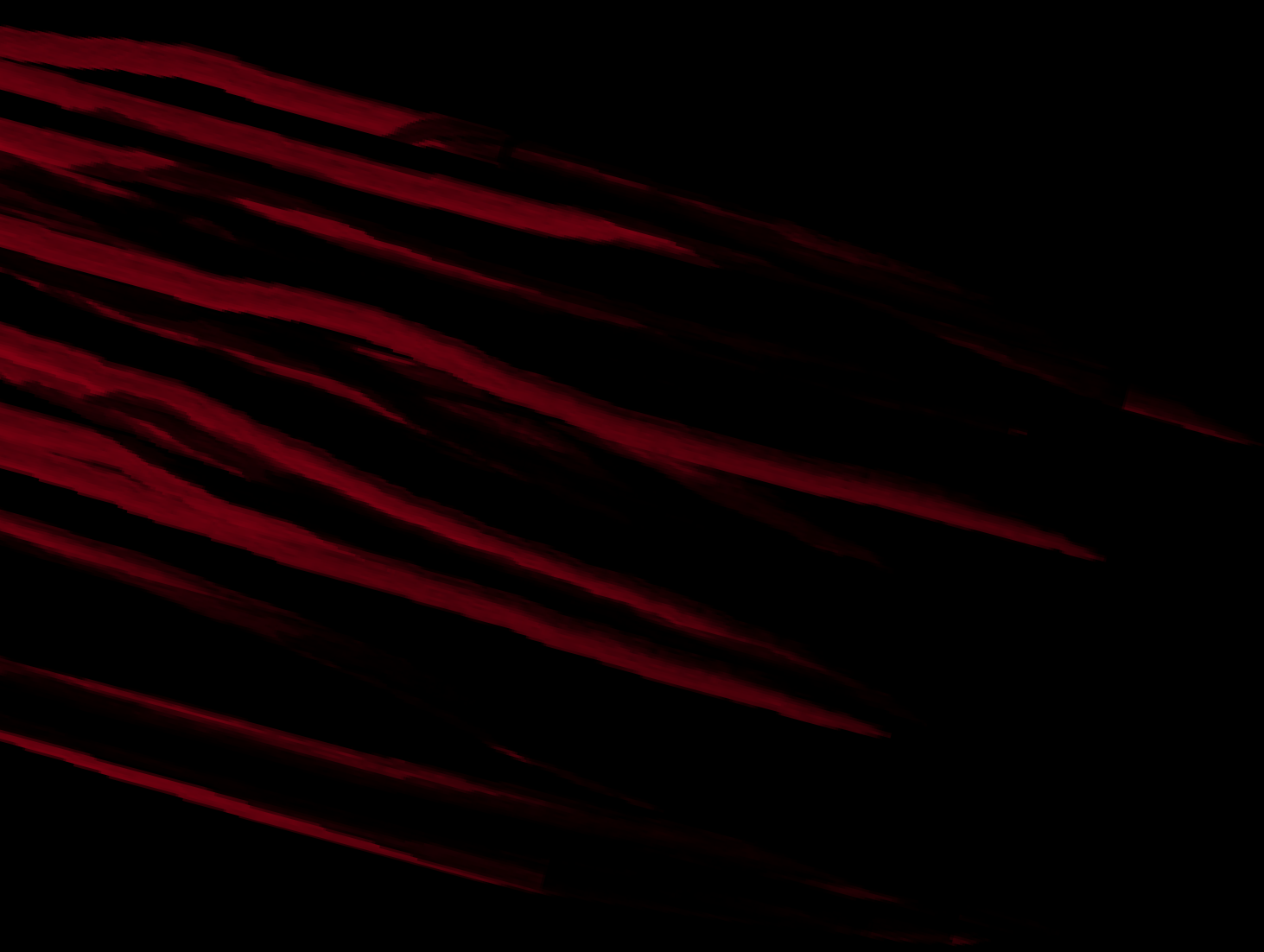
ANÁLISE TEMPORAL DO AFILIADO DA OVELHA

O Sábio africano trouxe novidades!

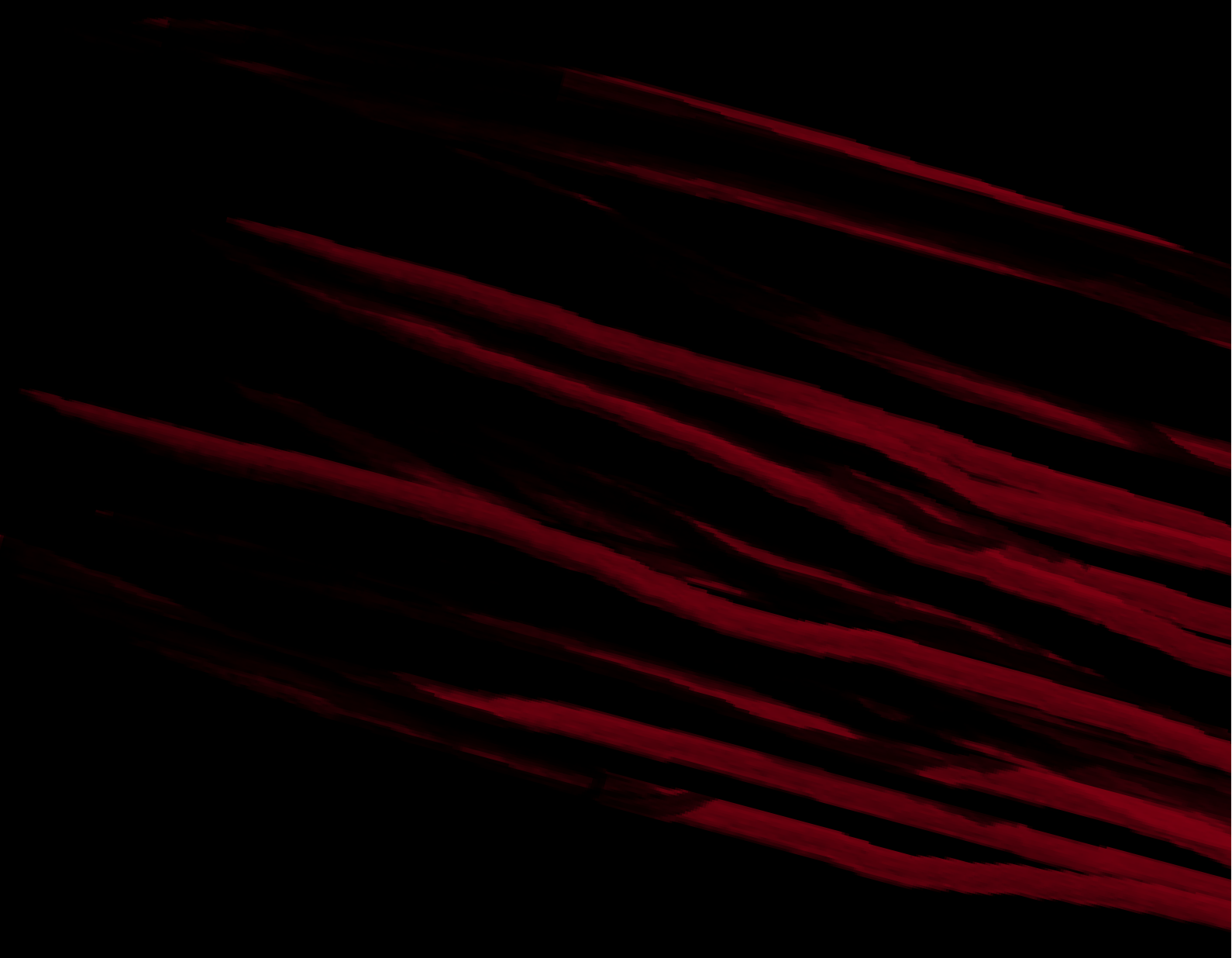
Neste capítulo abordaremos as missões e rolador de missões de Cronosfrenia!

O CENÁRIO

Role um dado de 10 lados para definir o cenário da missão

1-As pirâmides do egito
2-A represa Hoover
3-A torre de Babel
4-A grande muralha da China
5-O colosso de Rodes
6-O Taj Mahal
7-O farol de Alexandria
8-Os jardins suspensos da Babilônia
9-O mausoléu de Halicarnasso
10-O templo de Artemis

O EVENTO

Role um dado de 10 lados para definir o evento da missão

1-Ocultistas estão atacando
2-Vilões se rebelaram
3-Um herói entrou em herofrenia
4-Seres de outra época estão se manifestando
5-Um novo meta-humano nasceu
6-Uma figura histórica entrou em herofrenia
7-Um evento canônico vai acontecer
8-Uma quebra de paradigma vai acontecer
9-O diabo está se manifestando
10-Um artefato amaldiçoado está se formando

DESENROLAR

Role dois dados de 8 lados para definir o desenrolar

1-Uma figura histórica auxilia o grupo
2-Um herói famoso entra na missão
3-O grupo descobre um espião vilão
4-O grupo encontra um artefato amaldiçoado
5-O grupo descobre parte do plano de um vilão
6-Um vilão se dispõe a ajudar o grupo
7-Um gladiador aparece
8-A membrana temporal é partida

CONCLUSÃO

Role um dado de 10 lados para definir a conclusão da missão

1-O grupo termina a missão sem surpresas
2-O grupo foi manipulado por um vilão
3-Uma empresa rival intervém na missão
4-O grupo fica preso em outra linha temporal
5-O grupo fica preso no passado
6-O grupo fica preso no futuro
7-A empresa é exposta por crimes
8-Um herói novo entra para o top 10
9-Um vilão se torna herói
10-O grupo descobre mais sobre o Sr.Tempo

RECOMPENSA

Role um dado de 8 lados para definir a recompensa do grupo

1-100 mil
2-200 mil
3-500 mil
4-Uma arma especial
5-Um artefato amaldiçoado
6-Um implante grátis
7-Um acessório novo
8-Uma coleção de utilizáveis

INVASÃO À TORRE DE BABEL

Quando a loucura heróica confronta o divino

A torre de Babel é um local amaldiçoado, sua origem e história tornaram a própria terra ao redor em uma maldição, a torre cresce e se transforma de forma não linear e menos ainda euclidiana. Heróis e lendas corajosas podem invadir a torre em busca de riquezas e tesouros perdidos.

A torre de Babel funciona como uma "dungeon" que é reciclada a cada vitória ou morte brutal. Babel é separada em níveis, definidos a seguir. Para se concluir um andar 3 eventos devem ser concluídos, ou utilizar uma via expressa ou atalho.

PRIMEIRO ANDAR

Role um dado de 8 lados 5 vezes para definir o que existe no primeiro andar da torre

1-Um acampamento inimigo
2-Um baú de tesouro
3-Uma armadilha
4-Recursos
5-Um mini chefe
6-Um atalho para um andar superior
7-Uma área de interlúdio
8-Civis presos

SEGUNDO ANDAR

Role um dado de 8 lados 4 vezes para definir o que há no segundo andar

1-Uma armadilha
2-Um acampamento de inimigos
3-Um artefato amaldiçoado guardado por inimigos
4-Uma área de descanso ocupada por inimigos
5-Uma área de cura
6-Um mercado de utilizáveis
7-Um atalho para o próximo andar
8-Um mini chefe com uma arma especial

TERCEIRO ANDAR

Role um dado de 8 lados 3 vezes para definir o que há no terceiro andar

1-Um acampamento de inimigos
2-Um comboio de itens guardado por inimigos
3-Um local de interlúdio
4-Uma via expressa para o primeiro andar
5-Um inimigo especial
6-Um mini chefe
7-Um grupo de inimigos numeroso
8-Um baú com tesouros

QUARTO ANDAR

Role um dado de 8 lados 2 vezes para definir o que há no quarto andar

1-Um atalho para o próximo andar
2-Um grupo de inimigos
3-Um acampamento inimigo com um mini chefe
4-Dois mini chefes
5-Uma armadilha em um tesouro
6-Um mercado de utilizáveis
7-Um grupo de inimigos
8-Um local de interlúdio

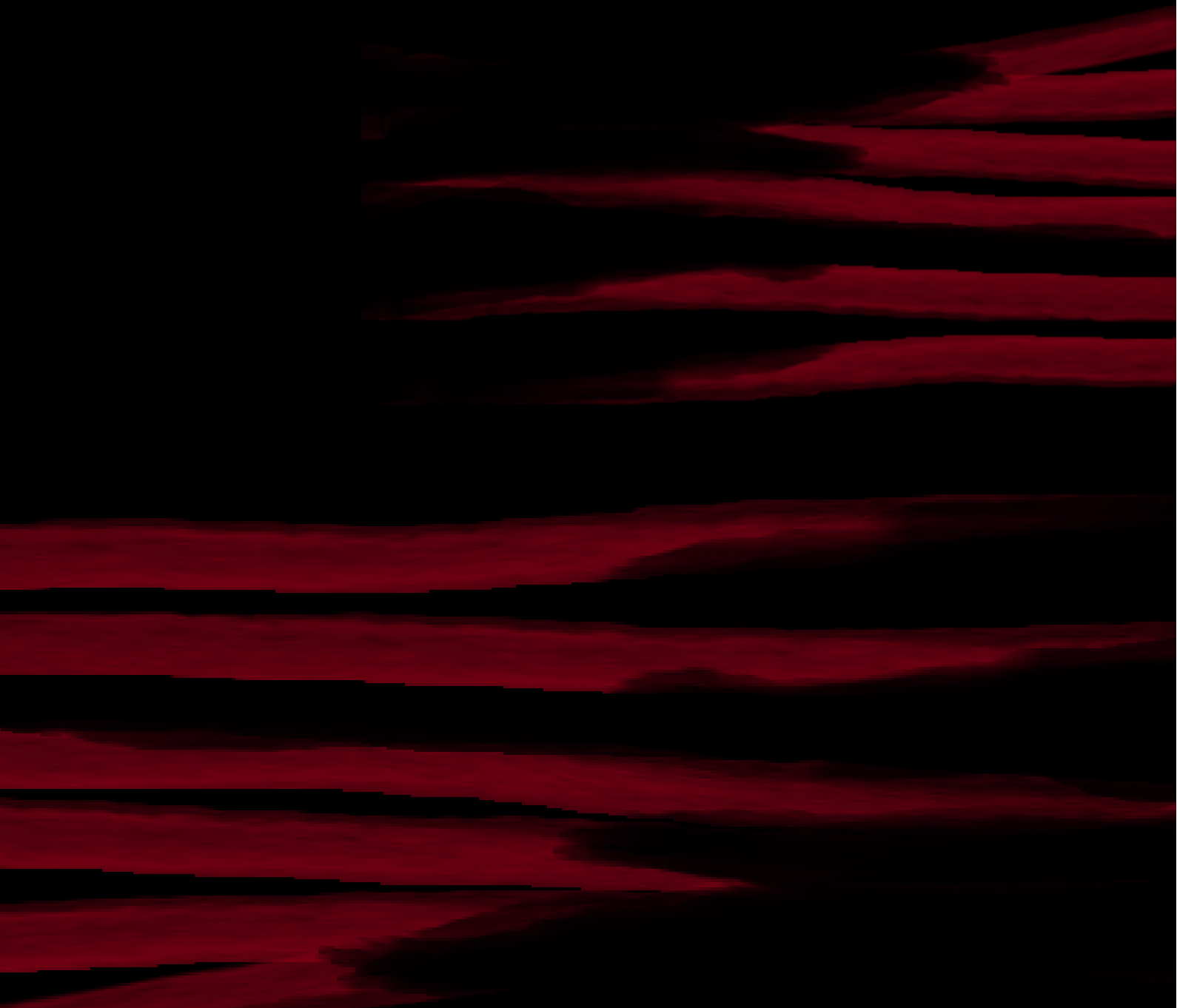
QUINTO ANDAR

Role um dado de 6 lados para definir o que há no quinto andar

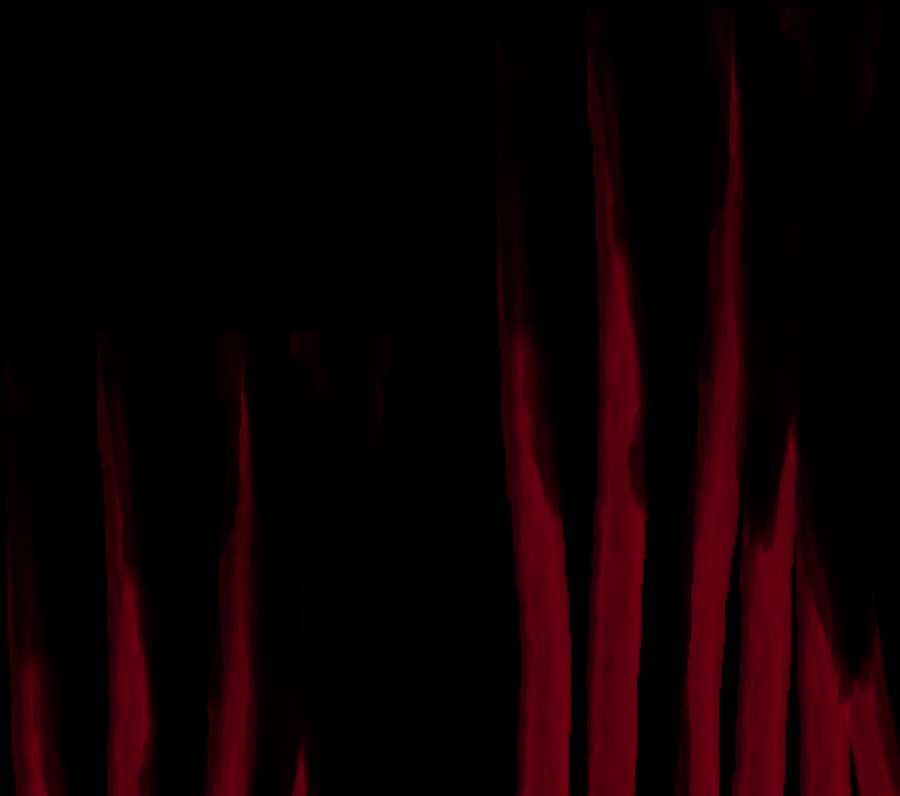
1-Um tesouro grande guardado por um chefe
2-Artefatos amaldiçoados guardado por um chefe
3-Armas guardadas por um chefe
4-Um ritual guardado por um chefe
5-Um grimório mágico guardado por um chefe
6-Armaduras guardadas por um chefe

SEXTO ANDAR

Role um dado de 8 lados 2 vezes para definir o que há no sexto andar

1-Um acampamento de inimigos
2-Um comboio de itens guardado por inimigos
3-Um local de interlúdio
4-Uma via expressa para o primeiro andar
5-Um inimigo especial
6-Um mini chefe
7-Um grupo de inimigos numeroso
8-Um baú com tesouros

SÉTIMO ANDAR

Role um dado de 8 lados 3 vezes para definir o que há no sétimo andar

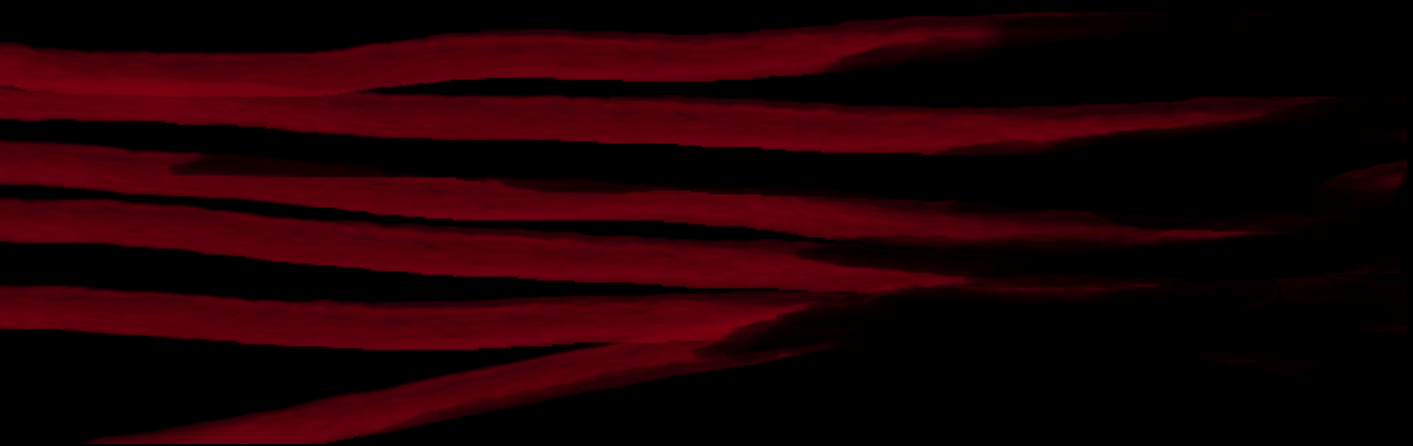
1-Um acampamento inimigo grande
2-Um baú de tesouro
3-Uma armadilha
4-Recursos guardados por um mini chefe
5-Um mini chefe
6-Um atalho para um andar superior
7-Uma área de interlúdio
8-Civis presos

OITAVO ANDAR

Role um dado de 8 lados 3 vezes para definir o que há no oitavo andar

1-Um acampamento de inimigos
2-Um comboio de itens guardado por inimigos
3-Um local de interlúdio guardado por um mini chefe
4-Um atalho para o próximo andar
5-Um acampamento com um inimigo especial
6-Um mini chefe
7-Um grupo de inimigos numeroso
8-Um baú com tesouros e uma armadilha

NONO ANDAR

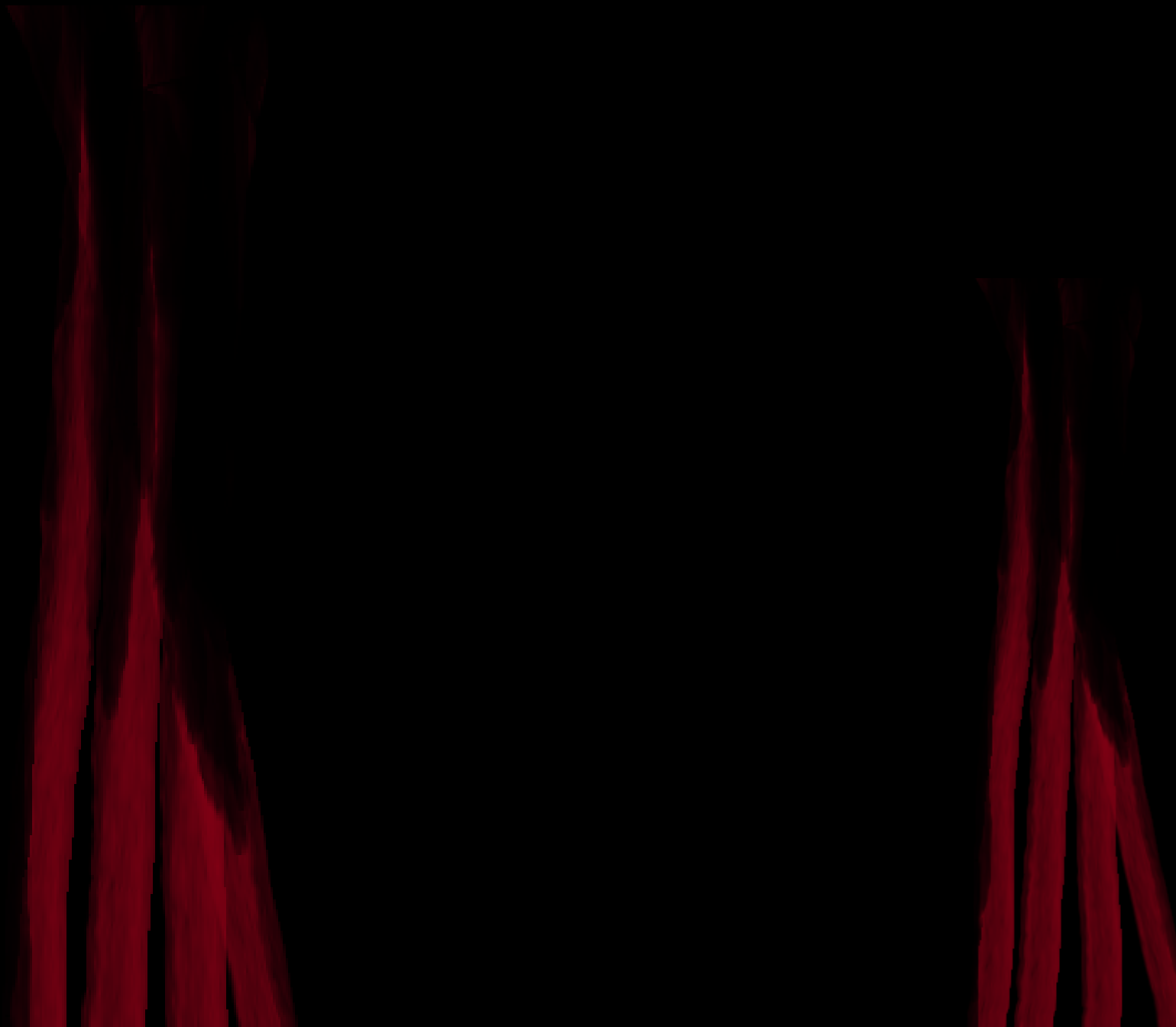
Role um dado de 8 lados 3 vezes para definir o que há no nono andar

1-Um acampamento cheio de inimigos
2-Um comboio de itens guardado por um mini chefe
3-Um local de interlúdio
4-Uma via expressa para o primeiro andar
5-Um mercado de utilizáveis
6-Dois mini chefes
7-Um grupo de inimigos numeroso
8-Um baú com muitos tesouros

DÉCIMO ANDAR

Role um dado de 6 lados para definir o último andar

1-Um tesouro grande guardado por um chefe
2-Artefatos amaldiçoados guardado por um chefe
3-Armas guardadas por um chefe
4-Um ritual guardado por um chefe
5-Um grimório mágico guardado por um chefe
6-Armaduras guardadas por um chefe

Após o chefe há uma via expressa para o primeiro andar

FICHAS

CRONOSFRÊNICOS

Os cronosfrênicos são as lendas que se tornaram realidade durante a cronosfrenia

Os pássaros do lago estínfalo

Cruzeiro do norte

Vida: 100

Atributos:

Super força: 1
Super velocidade: 3
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 3

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 3
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 6m

Ataques:

O Cruzeiro do Norte:
Os 3 pássaros podem definir uma distância entre si e um quarto alvo em formato de cruz, esta distância sempre permanece a mesma independente do movimento feito (se um alvo se movimenta 3m para frente o alvo oposto também se movimenta)

Caninos precisos:
Os pássaros podem dar uma mordida que causa 3d6+6 de dano usando velocidade+combate

Alice

Um mundo de fantasia

Vida: 200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 3
Imortalidade: 1
Intelecto: 3
Popularidade: 2
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 14
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 3
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 3
Pilotagem: 0
Reflexo: 4
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

A lâmina vorpal:
Uma faca leve adornada de espirais que causa 3d10+10 de dano e tem crítico x3

Movimento: 6m

Ataques:

Poção da pequeneza:
Alice pode beber uma poção que a torna pequena, dessa forma ela recebe +5 CA porém causa menos 2d de dano

Bolo da grandeza:
Alice come um bolo que a torna grande, ela perde 5CA mas causa +3d de dano

Através do espelho:
Alice pode se tornar invulnerável a dano se adentrar uma superfície reflexiva, porém neste estado ela não pode agir

O javali de erimanto

Fúria sem fim

Vida: 200

Atributos:
Super força: 3
Super velocidade: 3
Imortalidade: 3
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 3
Pilotagem: 0
Reflexo: 3
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 8

Movimento: 6m

Ataques:

Ódio incontrolável:
Quando o javali entra em um combate todos devem rolar um teste de intelecto+conhecimento DT20, se falharem os alvos entram em fúria, causando +3d de dano e atacando o alvo que estiver mais próximo, independente de quem for

Grandes chifres:
O javali pode realizar uma série furiosa de ataques usando sua força+velocidade somando seu combate, o dano causado é de 4d10+5

Orfeu

A mais bela soneta

Vida: 200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 3
Popularidade: 3
Poder: 3

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 8
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 3
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

A lira de Orfeu:
Uma lira abençoada que concede habilidades mágicas ao usuário

Movimento: 3m

Ataques:

Soneta a Zagreus:
Orfeu toca um hino ao deus do sangue usando seu carisma com popularidade, todos que falharem um teste de conhecimento com intelecto DT25 sofrem desvantagem para atacar Orfeu

Hino à Eurídice:
Orfeu toca uma música melancólica em sua lira, todos que falharem um teste de conhecimento com intelecto DT15 sofrem 3d12+12 de dano e perdem 5 de percepção pela rodada

Aquiles

O herói

Vida: 300

Atributos:

Super força: 4

Super velocidade: 4

Imortalidade: 4

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 35

Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 10

Atletismo: 5

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 10

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 0

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

A lança do herói de Troia:
Uma lança média abençoada que causa 4d12+15 de dano e retorna à mão do dono

Movimento: 7m

Ataques:

Estocar e destruir:
Se Aquiles acertar um golpe ele pode realizar mais dois

Perfurar alma:
Os ataques de Aquiles só podem ser curados depois de duas rodadas

Golpeador preciso:
Se Aquiles acertar um ataque crítico ele pode realizar mais um ataque

A corça de cerineia

Corra corra corra

Vida: 200

Atributos:

Super força: 1
Super velocidade: 7
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5
Movimento: 10m

Ataques:

Patas hábeis:
A corça pode rolar um teste de velocidade com reflexo DT20, se tiver sucesso ela rouba um item de um alvo

Espaço limiar:
A corça pode carregar dentro de si o equivalente ao dobro de sua carga

Morder o pé:
A corça pode realizar um ataque com velocidade que causa 1d6 de dano

O cinturão de Hipólita

Busque a porta

Vida: 200

Atributos:

Super força: 1

Super velocidade: 1

Imortalidade: 1

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 50

Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 0

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 0

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 0

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder: 0

Carga máxima:0

Movimento: 0m

Ataques:

Transportar matéria:

O cinturão de Hipólita cria uma porta que transporta todos que falharem um teste de velocidade+reflexo DT25, a porta pode transportar para qualquer lugar em um raio de 50m do cinturão

Os bois de gérion

Traga-me todos

Vida: 300

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 1
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 3m

Ataques:

Convocar o fim:
Os bois atraem a atenção do gigante Gerião quando entram em combate, ele leva 4 rodadas para chegar, Gerião morre quando seus bois morrem

Dizimar insignificância:
Gerião pode realizar dois ataques por rodada, seu combate é 10 e ele possui 10 de super força, seus ataques causam 5d20+25 de dano, com crítico x4

Pisotear:
Como uma reação Gerião pode pisotear em alvos, causando 3d20+15 de dano

Fome infinita:
Gerião pode comer alvos morrendo, restaurando 4d20 de vida para seus bois

Medusa

Não olhe!

Vida: 400

Atributos:

Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 3
Poder: 3

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 6
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

Movimento: 8m

Ataques:

Petrificar:
A Medusa rola um teste de poder com utilização de poder contra a imortalidade com atletismo de um alvo, tendo sucesso ela petrifica o alvo, alvos petrificados não pode agir por 4 rodadas e sofrem +5d de dano

Sedução infeliz:
Medusa pode seduzir um alvo usando carisma com popularidade contra um teste de intelecto com conhecimento, se ela tiver sucesso o alvo tem desvantagem no teste de resistência à petrificação

Anaconda:
Medusa pode sufocar um alvo usando seu corpo de serpente, este é um ataque com velocidade+combate, o dano causado é de 3d12+10

Os bois do rei Augias

Que fedor!

Vida: 400

Atributos:

Super força: 5
Super velocidade: 1
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 3

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 10

Movimento: 3m

Ataques:

Toxicidade lendária:
Os bois do rei Augias emanam uma aura tóxica ao seu redor em uma área de 3m, o dano é de 2d12 para cada 20 de vida do alvo, um teste de imortalidade com atletismo DT20 reduz esse dano à metade

Chifrada:
Os bois podem chifrar um alvo, usando força e causando 2d12 de dano

As maçãs de ouro das hespérides

Abrace o conhecimento

Vida: 400

Atributos:

Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 1
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 5

Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 8m

Ataques:

Talentos:

Epitáfio do futuro:
Se as maçãs de ouro tiverem sucesso em um teste de poder+utilização de poder DT20 ela dobra seu reflexo pela rodada

Desconstruir matéria:
Os ataques das maçãs de ouro são feitos com poder+combate e causam 4d12+12 de dano

Percepção aprimorada:
Se as maçãs tiverem sucesso em um teste de intelecto com percepção DT20 ela recebe +2 reações

Siegfried

Por honra e glória

Vida: 600

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 3
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 8
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Lua da meia noite:
Uma espada média abençoada que causa 4d12+25 de dano e possui crítico a partir de 15

Movimento: 8m

Ataques:

Dança da lua:
Siegfried pode realizar dois ataques por rodada

Coração da noite:
Siegfried causa +1d de dano para cada 50 de vida perdido

O cavalo do rei diomedes

Um por um

Vida: 600

Atributos:

Super força: 1-20

Super velocidade: 1-20

Imortalidade: 1-20

Intelecto: 1-20

Popularidade: 1-20

Poder: 1-20

Invulnerabilidade (CA): 10-30

Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 5-20

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 5-20

Conhecimento: 5-20

Crime: 0

Percepção: 5-20

Pilotagem: 0

Reflexo: 5-20

Utilização de poder: 5-20

Carga máxima: 5

Movimento: 5m

Ataques:

As promessas de Diomedes:

o cavalo pode gastar pontos de vida para aumentar seus atributos e talentos

Quebra de contrato:

O coice do cavalo é considerado uma arma estupidamente pesada que tem o dano base de 4d20+5

Merlin

SHAZAM!

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 8
Popularidade: 1
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 8
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 5

O chapéu seletor:
Um chapéu mágico que dá acesso a qualquer utilizável a qualquer momento

Movimento: 3m

Ataques:

Shazam:
Merlin lança um poderoso raio usando poder+utilização de poder, seu dano é de 5d20+15 e crítico em 18

Thundaga:
Merlin canaliza sua magia, para cada rodada canalizando ele aumenta seu próximo ataque em 2d

Makajama:
Merlin rola um teste de poder+utilização de poder contra o intelecto+conhecimento de um alvo, se o alvo perder ele esquece 1d2 habilidades

Dormina:
Merlin rola um teste de poder+utilização de poder contra a imortalidade+atletismo de um alvo, se o alvo falhar ele dorme por 1d4 rodadas

O leão de nemeia

Bestialidade eterna

Vida: 1.000

Atributos:

Super força: 8

Super velocidade: 5

Imortalidade: 8

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 12

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 12

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Movimento: 8m

Ataques:

Garras temporais:

Os ataques do leão de nemeia não podem ser curados

Presas bestiais:

O leão de nemeia pode realizar dois ataques por rodada e seu ataque causa 4d10+25 de dano e é rolado com força+combate

O Touro de Creta

A besta lendária

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 1
Imortalidade: 12
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Movimento: 3m

Ataques:

Investida furiosa:
O touro faz uma investida que não pode ser parada, ele causa 2d20 de dano para cada metro percorrido

Gosto de sangue:
O touro pode se movimentar o dobro de seu movimento se for na direção de um inimigo

Chifrada violenta:

O touro possui chifres enormes que são considerados uma arma estupidamente pesada que causa 8d20+10 de dano

A hidra de Lerna

Não se esqueça

Vida: 2.000

Atributos:

Super força: 12
Super velocidade: 1
Imortalidade: 12
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 30

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 17

Movimento: 3m

Ataques:

Aura amedrontadora:
Todos que entram em um combate contra a hidra devem rolar um teste de conhecimento com intelecto, a DT é 20 e quem falhar fica 1d2 rodadas sem agir

Cabeças demais:
A hidra ataca 3 vezes por rodada

Devorar existência:
A hidra causa 8d20+30 de dano, seu ataque é rolado com poder+utilização de poder

Devorar matéria:
A hidra dá uma mordida que causa 5d20+20 de dano, seu ataque é rolado com força+combate, se este ataque matar um alvo a hidra age novamente

Anubis

Meça seu valor

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 12
Intelecto: 10
Popularidade: 5
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 12
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 10

A balança dos deuses:
Uma balança de ouro abençoada, concede a habilidade "Medir valor" para o portador

Movimento: 8m

Medir valor:
Anubis realiza um teste de poder+utilização de poder contra o intelecto+atletismo de um alvo, se o alvo falhar ele perde um terço de sua vida atual

Premeditar morte:
Anubis realiza um teste de intelecto com percepção contra a CA de um alvo, se passar o próximo ataque de Anubis será crítico

Definhar:
Anubis realiza um teste de poder+utilização de poder contra a CA de um alvo, se passar Anubis causa 5d20+25 de dano

Sansão

Cachos furiosos

Vida: 3.000

Atributos:

Super força: 20

Super velocidade: 5

Imortalidade: 20

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25

Rigidez: 20

Talentos:

Armaria: 10

Atletismo: 25

Carisma: 5

Ciências: 5

Ciências sociais: 0

Combate: 20

Conhecimento: 5

Crime: 0

Percepção: 15

Pilotagem: 0

Reflexo: 10

Utilização de poder: 0

Carga máxima: 25

A queixada de mula:

Uma arma amaldiçoada que causa 10d20+25 de dano e causa 5d20 de dano ao portador

Movimento: 8m

Ataques:

Aleijar:
Sansão pode rolar um teste de força+combate para aleijar um alvo que falhar um teste de imortalidade+atletismo, alvos aleijados sofrem +4d de dano

Combate furioso:
Sansão pode dar 2 ataques por rodada

Obsessão compulsiva:
Sansão pode rolar um terceiro ataque em alvos que ele já deu dois ataques nesta rodada

Parede de ódio:
Sansão pode gastar sua reação para dar um terceiro ataque

Deus do ódio:
Sansão causa +1d de dano para cada 100 de vida perdidos

São Jorge

Coração de leão

Vida: 5.000

Atributos:

Super força: 12

Super velocidade: 8

Imortalidade: 10

Intelecto: 5

Popularidade: 5

Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 30

Rigidez: 15

Talentos:

Armaria: 12

Atletismo: 15

Carisma: 5

Ciências: 5

Ciências sociais: 0

Combate: 20

Conhecimento: 5

Crime: 5

Percepção: 15

Pilotagem: 10

Reflexo: 15

Utilização de poder: 5

Carga máxima: 17

Capadócia:

Uma lança média matadora de dragões, causa 4d20+25 de dano e tem crítico x4

Movimento: 11m

Ataques:

Combate montado:

Jorge pode batalhar em cima de seu cavalo sem ter desvantagens, além disso quando estiver em seu cavalo Jorge recebe +5CA e dobra seu movimento

Garra de leão:

Jorge pode dar três ataques por rodada

Mão santa:

Jorge pode abençoar sua arma, ela causará +1 em seu multiplicador crítico na próxima rodada

Martirizar:

Após metade de sua vida ser perdida todos que atacam Jorge tem 2 desvantagens

Mata-dragão:

Jorge pode dar um golpe especial uma vez por combate que causa dano permanente

Alma de guerreiro:

Jorge tem 2 reações por rodada

HISTORIADOS

Os historiados são todos aqueles que se tornaram meta-humanos durante a cronosfrenia, estas são as fichas das figuras históricas herofrênicas.

Gilgamesh

O tesouro sagrado

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 6
Super velocidade: 6
Imortalidade: 8
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 11

Movimento: 9m

Ataques:

Tesouro sagrado do rei:
Gilgamesh tem acesso a uma coleção de armas abençoadas equivalente ao dobro de sua carga máxima

Tormenta dourada:
Gilgamesh causa uma série de ataques usando suas armas sagradas, o ataque é feito com super velocidade e força, somando combate, o dano é de 6d20+25

Maestria real:
Gilgamesh pode realizar 3 ataques por rodada e tem duas reações

Linhagem abençoada:
Uma vez por rodada Gilgamesh pode somar seu atletismo e reflexo ao seu CA como uma reação

Joana D'arc

Pelo santíssimo

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 3
Super velocidade: 8
Imortalidade: 3
Intelecto: 3
Popularidade: 1
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 10
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 8

Santíssima trindade:
Uma espada medieval leve que causa 6d10 de dano

Movimento: 11m

Ataques:

Lâmina afiada:
Os ataques de Joana causam sangramento de 3d12 por 5 rodadas

Extermínio de martyr:
Joana pode gastar 100 pontos de vida para ganhar +5CA pela rodada

Martirizar:
Joana pode realizar um teste de poder+utilização de poder DT25 para receber +5 de acerto e 3d de dano

Carrasca:
Se Joana finalizar um alvo ela recebe +10 de acerto pela rodada

Alexandre

O grande

Vida: 3.000

Atributos:

Super força: 15
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 12

Talentos:

Armaria: 5
Atletismo: 12
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 20

Gloriosa:
Uma espada de gladiador pesada que causa 4d20+15 de dano e possui crítico x4

Movimento: 11m

Ataques:

Grandiosidade:
Alexandre ataca 3 vezes por rodada

O imperador comanda:
Alexandre pode realizar um teste de força com combate contra a imortalidade com atletismo de um alvo, se o alvo falhar ele desmaia pela rodada

Aniquilar:
Alexandre pode realizar um ataque extra contra alvos caídos

Pós impacto:
Quando Alexandre acerta um acerto crítico ele força seu próximo ataque a ser crítico

Zumbi dos palmares

O libertador

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 8
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Dandara:
Uma lança média que causa 4d12+12 de dano e tem crítico a partir de 16

Movimento: 8m

Ataques:

Assassinar:
O zumbi causa +4d de dano quando está furtivo

Engolir a dor:
O zumbi pode dobrar seu atletismo quando defende um ataque

Defensor altruísta:
O zumbi pode reagir 3 vezes por rodada

Atrito libertador:
Para cada 100 pontos de vida perdido o zumbi recebe +1 de rigidez e a cada 500 pontos perdidos ele recebe +1CA

Vlad

A casa do Dragão

Vida: 3.000

Atributos:

Super força: 8

Super velocidade: 5

Imortalidade: 8

Intelecto: 5

Popularidade: 1

Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 30

Rigidez: 15

Talentos:

Armaria: 12

Atletismo: 15

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 15

Conhecimento: 10

Crime: 0

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Empalador:

Uma armadura amaldiçoada que concede +10CA, além disso quando atacada a armadura pode bloquear e lançar espinhos corrosivos que causam 5d20+35 de dano e envenenamento de 5d10+25 por 3 rodadas

Movimento: 8m

Ataques:

Conde maldito:

Vlad pode reagir 3 vezes por rodada

Dragão defensivo:

Vlad causa 2 desvantagens a quem o atacar enquanto ele estiver bloqueando

Sanguinária morte:

Vlad cura de sua vida o dano que seu veneno causar

Yasuke

O samurai

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 12
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 15
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Yamata no Orochi:
Uma katana leve que pode realizar 3 ataques e causa 3d10+10 de dano, além de sangramento de 3d12 por ataque

Movimento: 15m

Ataques:

Conduta samurai:
Quando Yasuke está em um combate contra apenas um adversário ele recebe +5 de acerto e 3d de dano

Samurai sombrio:
Yasuke causa +3d de dano quando está furtivo

Tempestade de cortes:
Yasuke pode agir duas vezes por rodada

Código de honra:
Quando Yasuke finaliza um alvo seu crítico melhora em 3

Machado de Assis

O escriba

Vida: 3.000

Atributos:

Super força: 12
Super velocidade: 3
Imortalidade: 5
Intelecto: 12
Popularidade: 3
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 10

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 5
Ciências: 12
Ciências sociais: 10
Combate: 15
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

O machado de Assis:
Um machado estupidamente pesado que causa 7d20+20 de dano e pode dar dois ataques

Movimento: 6m

Ataques:

Cronista nato:
Machado pode rolar um teste de intelecto com conhecimento DT25, se passar seu próximo ataque causará +3d de dano

Pensador rápido:
Machado tem duas reações por rodada

Analista:
Machado pode gastar uma rodada analisando o alvo, depois dessa rodada o alvo recebe desvantagem para atacar-lo

Cleopatra

O tesouro do deserto

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 1
Intelecto: 10
Popularidade: 12
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 15
Ciências: 5
Ciências sociais: 15
Combate: 5
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder:10

Carga máxima: 5

Movimento: 8m

Ataques:

Sedução histórica:
Cleópatra pode rolar um teste de carisma com popularidade para seduzir um alvo, o alvo rola um teste de intelecto com conhecimento, alvos seduzidos recebem desvantagem para atacar-la

Rainha do deserto:
Cleópatra pode rolar um teste de poder+utilização de poder DT25 para hipnotizar um alvo, alvos hipnotizados tem metade de chance de acertar um aliado

Musa sorrateira:
Cleópatra pode ficar furtiva como uma ação extra

Gengis Khan

Orgulho mongol

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 10
Imortalidade: 10
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 20
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 12
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Grande Cã:
Um arco pesado que causa 4d20+40 de dano e possui crítico x3

Movimento: 13m

Ataques:

Arqueiro brutalista:
Gengis Khan rola seus acertos usando super força e super velocidade com armaria

Mira lendária:
Gengis Khan pode passar uma rodada mirando para perder a desvantagem de atacar a cabeça de um alvo

Complexão mongol:
Gengis Khan pode atirar suas flechas para cima, causando dano em uma área de 3m a sua volta

Arqueiro ancião:
Gengis Khan pode atirar duas vezes por rodada

Lampião

Cabra da peste

Vida: 3.000

Atributos:

Super força: 1

Super velocidade: 20

Imortalidade: 5

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20

Rigidez: 10

Talentos:

Armaria: 20

Atletismo: 5

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 15

Conhecimento: 5

Crime: 12

Percepção: 10

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

Trabuco:

Uma pistola leve que causa 3d12+20 de dano e pode dar 3 tiros que causam sangramento de 3d12 de dano

Maria bonita:

Um rifle pesado que causa 4d20+40 de dano e possui crítico x4

Movimento: 23m

Ataques:

Cabra da peste:

Para cada 100 de vida perdida o Lampião recebe +1 de acerto

Punhetar o gatilho:

O Lampião pode atirar uma vez a mais, mas recebendo desvantagem

Tiro no joelho:

O Lampião pode atirar nos joelhos de um alvo, causando -3d de dano porém debilitando a locomoção do alvo

Covardia:

O Lampião causa +4d de dano quando está furtivo

ULTRAFRENIA

INTRODUÇÃO

Os heróis herdarão as estrelas!

Ultrafrenia é uma expansão do RPG de mesa Herofrenia RPG!

Em um mundo onde heróis e vilões existem, o que torna alguém especial? A Ultraviolência! Os heróis já dominam o mundo, eles tem o poder nas mãos, o dinheiro, a fama, a influência, a única coisa que falta são as estrelas! Ultrafrenia explora o que acontece quando uma sociedade se afunda na anarquia capitalista e a loucura heróica alcança o espaço.

O Maquinista junto do Diabo trouxeram a realidade do domínio espacial mais rápido do que a humanidade esperava, a ultra tecnologia é a nova força da realidade, tecnologia ultra avançada e amaldiçoada pelo próprio Diabo é o que permite a hero colonização espacial, mas quem vai sujar as mãos nessa guerra por recursos? VOCÊ!

As empresas precisam de soldados!

A nova guerra por recursos começou, uma guerra como nenhuma outra antes vista, onde herói mata herói e aliados se tornam inimigos, todas empresas estão desesperadamente buscando novos nomes para sua linha de frente, os bastiões da liberdade rapidamente estão se tornando carrascos!

Vilões se tornam heróis, heróis se tornam vilões, o mundo está virando de cabeça para baixo enquanto as empresas buscam o maior lucro possível, nessa corrida cósmica quem fica para trás morre!

Nessa guerra não existe lado certo e o que fala mais alto é a ganância!

Ultra...gentileza?

SIM!

Apesar de Ultrafrenia se passar em um mundo violento e destruído pelo Ultra capitalismo desenfreado, nunca deve haver um momento em uma mesa de Ultrafrenia em que um jogador se sente desconfortável, Ultrafrenia é um jogo entre amigos em que o único objetivo real é a diversão!

Todos tem limites e esses limites devem ser respeitados, nunca tem problema reduzir algumas marchas uma jogatina de Ultrafrenia. Este livro é apenas uma base para sua mesa e sua história, nada deve ser levado como absoluto e nem ao pé da letra, tudo pode ser transformado conforme a mesa necessitar!

A única coisa que nunca deve ser esquecida é:

NÃO SEJA BABACA!

Termos básicos

Mestre: O narrador do jogo

Jogadores: Todos participantes que não são o mestre

Sessão: Uma jogatina de Ultrafrenia

Cena: Uma cena dentro de uma sessão

Rodada: Um giro completo por todos turnos de um combate

Turno: A vez de um personagem agir em um combate

D20: O dado de 20 lados

DT: Dificuldade do teste

CA: Classe de armadura ou invulnerabilidade

Atributo: O número de dados que se deve rolar

Talentos: O número que se soma a uma rolagem

Requisitos

Para jogar Ultrafrenia tudo que é preciso são bons amigos! Porém recomendamos que também tenham acesso a papel e canetas, os números podem ir bem alto, além disso recomendamos que o grupo tenha acesso a um rolador virtual de dados, algumas rolagens podem precisar de muitos dados!

Com isso em mente podemos falar sobre

ULTRAFRENIAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA !!!

O que é a Ultrafrenia?

A Ultrafrenia é o último estágio do capitalismo tardio, é a corrida por recursos que gera uma guerra como nenhuma outra. Desde que o Maquinista começou as primeiras excursões a outros planetas o equilíbrio foi alterado, todas empresas abriram esse novo horizonte, começando uma corrida espacial violenta para definir qual empresa será o monopólio interplanetário.

Ultraverso

Onde tudo se passa

O heroverso é um ecossistema em constante mudança, quando uma pessoa atinge um novo patamar de força esse ecossistema se altera, não existe avanço sem consequências, a guerra se aproxima rapidamente, todos se preparam para a calamidade.

MONTE CARLO: ARSENAL AMALDIÇOADO

O gigante Anderson Monte Carlo é um guerreiro extremamente poderoso, além de suas capacidades físicas fenomenais o gigante elefante possui um arsenal de artefatos amaldiçoados, e se for preciso ele usará cada um deles.

MARK WEBBER CAÇADOR DE VILÕES

Mark "Starboy" Webber é um jovem herói com um potencial dormente enorme, seus poderes de telecinese foram ao limite quando seu corpo ferido entrou em contato com herogumelos durante sua luta contra Roberto. Seus poderes podem rivalizar os das lendas heróicas, com o corpo de Vash Fate como armadura Mark tornou-se quase invencível.

ROBERTO: ENERGIA INFINITA

Durante sua luta com Mark Webber o vilão pôde absorver a matriz energética da Ultraferrovia, tornando-se extremamente poderoso, seu poder rivalizou o de Mark sob efeitos dos herogumelos.

FERROCINEISTA: PATRONO DO FERRO

O patrono do ferro, Ferrocineista, tornou-se mais amargo depois dos ataques sofridos em sua empresa Coração Verde-Amarelo, seus poderes de magnetismo se tornaram mais poderosos desde seu confronto na Ultraferrovia.

EMANUEL GUN BALA DE PRATA

Emanuel Gun sempre teve o desejo de se tornar um pistoleiro reconhecido por sua família, seu corpo frágil não o impediu de se tornar uma real ameaça para a família, com sua pistola Judas e um artefato amaldiçoado, ele está pronto para retornar à casa.

JOHN MARSHALL GUN FILHO PRÓDIGO

O filho mais velho da casa Gun retorna ao lar depois de seu ataque sofrido por Big Pharma, depois de sua traição pelo Hamilton John decide acessar o potencial latente de seu super poder, tornando-se uma ameaça como nunca antes.

PANELA: MOTOR DO DIABO

O Panela tornou-se uma ameaça à realidade quando o Diabo em pessoa lhe deu um presente, um motor amaldiçoado e forjado no inferno, o Panela rapidamente tomou o presente com orgulho.

TELE VIZIVO: MENTE PARTIDA

Após sua missão com Big Pharma, Tele Vizivo enlouqueceu, criando múltiplas personalidades para lidar com o medo que desenvolveu da morte.

MURASAKIBARA NAKAMOTO: VILANIA

Após os acontecimentos da destruição da Ultraferrovia o Homijo abriu mão de sua vida honesta em busca de respostas, tornando-se um vilão, sem manter sua promessa com Emi, Murasakibara tornou-se muito mais poderoso.

DEMITRIUS WESLEY JOHNSON: EXÉRCITO DA LIBERDADE

Demitrius Wesley Johnson é um homem poderoso que forjou sua amnésia, criando um sósia de si mesmo no corpo de Roland Olivier, enquanto o real Demitrius ainda agia pelas sombras.

HYDRO: DIAS DE GLÓRIA

O super herói aquático já foi um dos heróis mais poderosos do mundo, em seus dias de glória ele recusou participar da Liga do Equilíbrio.

A GRANDIOSA VENTANIA

A Ventania original foi uma heroína da era de ouro dos heróis, uma das mais famosas e poderosas do Rio de Janeiro, sua capacidade de luta rivalizava a de lendas como o Radiante e Hydro.

LOCOMOTIVA: ULTRA MARATONA

O homem mais rápido do mundo já foi considerado por muito tempo o ser mais forte do planeta, por muito tempo antes de sua morte ele era temido por heróis e vilões ao redor do mundo.

ODISSEU

O guerreiro da justiça é um hábil lutador que transformou seu corpo em uma máquina de combate com implantes e transformações cirúrgicas, o guerreiro se filiou a empresa Coração Verde-Amarelo em busca de combatentes dignos.

M1SS-U

A unidade de contenção vilanesca M1SS-U foi criada para combater o vilão Roberto após a morte de B4-LU Burguerberg, a unidade então decidiu seguir a vida de luta contra o crime.

MINOS DE CRETA

O herói grego possui poderes de transformação, podendo transformar seu corpo em um híbrido de homem e touro, sua força é comparável a de bastiões do poder como Big Thomas.

ULYSSES

O vilão romano é um poderoso lutador que fez transformações brutais em seu corpo para poder lutar contra seu rival Odisseu, Ulysses no entanto perde o controle quanto mais poderoso se torna.

LILITH

A poderosa maga Lilith entra na Ultrafrenia para combater a influência do Diabo no curso da humanidade, seus poderes mágicos se mostram úteis ao lado de seus companheiros.

IGON O TORTO

O mago sueco é uma ameaça constante, criando pactos com o Diabo para aumentar seu potencial mágico, Igon é uma ameaça mesmo para aqueles como Houdini ou Syndra.

SAMSON THE DREAD

O ciborgue americano era um policial antes de se tornar a máquina de matar que caminha nos dias atuais, Samson se tornou mais máquina do que carne, sua humanidade foi deixada para trás há muito tempo.

EVA

Eva é uma maga que faz parte do grupo heróico "as sete virtudes", Eva utiliza um grimório mágico abençoado "O pergaminho do mar morto", Eva representa a virtude da castidade, as virtudes possuem objetivos próprios, e estão dispostos a lutar por eles.

MIGUEL

Miguel é um dos membros das "Sete virtudes", representando a virtude da resiliência, suas habilidades de combate são fortalecidas por seu artefato abençoado "A Aréola".

ESAÚ

Esaú é um dos membros das "Sete virtudes", representando a virtude da generosidade, sua especialização é no suporte de seus aliados, seu artefato abençoado é o "Manto sagrado".

AMENADIEL

Amenadiel é o líder das "Sete virtudes", sua especialização é no combate físico, seus artefatos abençoados são o "Cálice sagrado" e os "Panos de Lázaro", Amenadiel abdica sua posição no ranking mundial dos heróis, mantendo as virtudes afastadas das empresas de heróis. Amenadiel representa a virtude da humildade.

GABRIEL

Gabriel faz parte das "Sete virtudes", representando a virtude da plenitude, sua especialização é na furtividade e assassinato, seu artefato abençoado é a "Coroa de luz".

NATANIEL

Nataniel é um dos membros das"Sete virtudes", representando a virtude da moderação, a sua especialização é na cura de seus aliados e suporte passivo, seu artefato abençoado é o "Prisma angelical".

JORGE

Jorge é um dos membros das "Sete virtudes", representando a virtude da caridade, sua especialização é no combate de escalonamento, suas habilidades giram em torno de seu artefato abençoado "A lança do destino".

BILLY TWICE

Billy é um dos membros do grupo mercenário americano "Cães de aluguel", sua especialidade é no combate corpo a corpo e suas habilidades consistem na criação de clones, Billy tem seu potencial aflorado em lutas sujas e injustas.

Jack faz parte do grupo “Cães de aluguel”, sua especialização é no combate à distância e ataques surpresa, sua arma de escolha é o canhão de ferrovia “Abella”.

TONY SCORCHED

Tony é o líder do grupo “Cães de aluguel”, seus poderes consistem na criação e manipulação de chamas, Tony topa qualquer trabalho que pague bem o suficiente, os cães são conhecidos por fazer qualquer trabalho sujo que precisarem, apesar de seus ternos pretos.

EVENTOS CANÔNICOS

Eventos canônicos são eventos opcionais que podem ser incluídos na sua história para dar um aprofundamento à mesa. eventos canônicos são pontos de partida para sessões de Ultrafrenia que podem ou não ser usados conforme a mesa desejar.

Combo se aposenta

Após a destruição da Ultraferrovia o herói número um revela a Rick Balboa que está se aposentando, fazendo com que pela primeira vez na história heróica o herói número um não seja brasileiro, El Toro assume sua posição como herói número um do mundo.

O Panela começa a Ultrafrenia

O Panela após receber de presente o motor amaldiçoado do Diabo decide que seu próximo passo seria a evolução da humanidade, o Panela chama a atenção do Maquinista e propõe uma união entre sua tecnologia e o conhecimento paranormal do Panela, com a ultra tecnologia amaldiçoada a humanidade pode alcançar novos patamares, iniciando a nova corrida espacial e a guerra por recursos, a Ultrafrenia.

A criação da rede virtugumélica

Dentro da Ultraferrovia diversos cogumelos nascem, estes cogumelos de origem misteriosa tem poderes diversos, um deles, o virtugumelo, cria uma rede neural entre todos que o comem, criando uma espécie de internet paralela onde todos acessam de forma anônima e são ligados através do consumo do cogumelo, quando o Buraco descobriu este efeito rapidamente um mercado nasceu em volta das transações anônimas pela rede virtugumélica. Muitos teorizam que este mercado ilegal é financiado pelas próprias empresas participantes da ultrafrenia, como uma forma de expandir seu arsenal pessoal e ocupar o território virtual.

O crescimento da população meta humana

Durante o desenvolvimento da Ultrafrenia o Maquinista foi capaz de calcular a radiação global, podendo analisar a fundo a influência da radiação H na população, concluindo o número aproximado de meta humanos ao redor do planeta. Com seus cálculos o Maquinista constatou que haviam cerca de 20 milhões de meta humanos ao redor do mundo, porém apesar do número expressivo foi concluído que 99.95% destes meta humanos não possuem mutações expressivas em seu DNA, apesar de apresentar a radiação H, isto significando que na prática eles não possuem poderes, ou possuem poderes insignificantes. Dentre os 00.05% dos meta humanos residem os principais heróis e vilões do mundo.

O mundo pós Estados Unidos

Após decisões terríveis do presidente Ronald Trump a economia americana entrou em uma crise nunca antes vista, oficializando o Brasil e a China como as maiores potências do planeta, dando início a uma nova era e novos monopólios.

O criador de almas

Com o novo conhecimento paranormal o Maquinista pode descobrir os limites da alma, o ponto de interseção da matéria com a metafísica, seus construtos sempre foram especiais, o Maquinista descobre que seus maquinários desenvolveram alma.

O homem que processou a Atlas

Após a morte do Defensor, e consequentemente a de Antonio Victor Delacruz, o Maquinista deu segmento ao plano de seu parceiro, iniciando um processo contra a Atlas e impondo a doutrina Armstrong, medidas de contenção de meta-humanos, assim como a criação do exercito particular dos maquinários K1LL-U.

A lei marcial

Meses após a doutrina Armstrong começar conflitos entre meta humanos e civis se afloraram, a proibição de super poderosos em locais de poder e a limitação da liberdade de meta humanos gerou um cenário de tensão política, estourando na lei marcial, o governo brasileiro ordena a Ultraferrovia a parar em seus trilhos.

A resistência do buraco

Os cidadãos da Ultraferrovia não aceitaram calados o ultimato do governo, rapidamente uma milícia popular foi formada no Buraco, junto do exército particular do Maquinista. Um cenário sombrio pairava o ar,

As novas criações do Maquinista

O Maquinista quando teve acesso ao potencial dos artefatos amaldiçoados e do Diabo pôde construir suas ideias mais ousadas, o sonho de viajar as estrelas tornou-se um plano, com o intelecto da pessoa mais inteligente do mundo e o potencial amaldiçoado do DIabo as estrelas tornaram-se mais um ponto da ferrovia.

O Maquinista começou criando os controladores gravitacionais, maquinários que permitiam criar ou reduzir a gravidade de ambientes, em seguida o Maquinista criou a estação espacial da Ultraferrovia, conectando a lua a sua tecnologia. Com o plano solidificado o sonho estava próximo, foi quando o Maquinista decidiu criar sua invenção mais ousada, a esfera de Dyson.

Os Olhos de Deus

A esfera de Dyson trata-se do primeiro passo a dominação espacial, "os olhos de Deus", uma série de espelhos ao redor do sol que redirceionam perfeitamente a energia latente da estrela, a esfera de Dyson é a matriz energética que permite a Ultrafrenia de acontecer, sem a esfera nenhuma nave poderia navegar, o Maquinista construiu um milagre científico. A esfera de Dyson controla toda a energia do sistema solar, permitindo o acesso e desenvolvimento espacial, além de energia praticamente infinita e a arma mais poderosa já criada por um humano.

O primeiro impacto

Após meses de conflitos jurídicos a luta se torna armada, a lei marcial entra em vigor e o Maquinista se torna o inimigo número um do Estado, tornando o conflito em um conflito armado. As primeiras vítimas foram os civis da Ultraferrovia, seguido de um banho de sangue no **conflito da cruz de malta**, um conflito armado que ocorreu no Maranhão, deixando uma série de civis e meta humanos gravemente feridos e mais ainda mortos. Após a destruição do primeiro carro da Ultraferrovia o Maquinista trouxe um ultimato ao governo mundial, um último acordo antes do genocídio, um acordo que definiria a paz entre humanos e meta humanos através da separação de novas províncias ao redor do oceano, porém os governantes mais uma vez foram gananciosos.

Raios caíram dos céus como explosões solares, o apocalipse em forma de energia, a aniquilação de metade da raça meta humana como o arrebatamento profetizado.

O primeiro impacto

Caelum I

Após o primeiro impacto o Maquinista criou o satélite artificial Caelum I, um feito arquitetônico de proporções épicas, capaz de comportar 50 milhões de pessoas e com uma matriz energética ligada diretamente à Ultraferrovia e aos olhos de Deus, uma civilização autossuficiente e independente da Terra. O paraíso meta humano foi recebido como uma terra prometida para raça massacrada, mas também serviu como um aviso claro:

A Terra é dos humanos

O Retorno

Após o primeiro impacto a humanidade se uniu como uma única nação, sem mais países, reis ou deuses, um mundo onde todos têm a oportunidade de viver igualmente, unificados sobre uma mesma bandeira. O mundo foi nivelado até o chão, e desse chão nasceu uma nova vida, nasceu o Retorno.

Os manuscritos do Mar Morto

Enquanto o Maquinista lutava a primeira guerra meta humana o Panela estava em busca da resposta, a resposta a todas as perguntas, os manuscritos do Mar Morto. Os manuscritos amaldiçoados foram perdidos séculos atrás, presos ao fundo do Mar Morto, rodeado por um círculo paranormal, uma zona morta. Nestes manuscritos residem respostas sobre o afastamento da humanidade de Deus e a ganância que separou o Altíssimo de sua criação, os manuscritos possuem trechos da maior história, coordenadas para as partes de Cristo.

O pecado original

O Panela com o conhecimento sobre os manuscritos do mar morto descobre um segredo sobre a humanidade, o momento em que a humanidade se afastou de Deus, uma verdade tão sombria que enlouqueceria um civil comum, porém esse não era o Panela, o Panela faria o que fosse para sobreviver. O pecado original é o que começou a maior história, é o que afastou Deus, é o que deu início à Herofrenia, o pecado original é também a ganância da humanidade, a verdade sobre o pecado original reside na resposta do Ano perdido. O pecado original é o início de **Herofrenia.**

A maior história

A maior história é um conhecimento proibido sobre a realidade, um conhecimento capaz de transcender um humano comum que o ler, capaz de desmaterializar uma pessoa comum que entrar em contato com a verdade, é uma realidade tão obscura que dizimou todas as sociedades que entrou em contato. A maior história é a história do primeiro Martyr, a verdade sobre o corpo sagrado e seu despertar, a maior história é o caminho para transcender, é o caminho para compreender o ano perdido. A maior história já foi guardada em todo tipo de prisão, a biblioteca de Alexandria, Tenochtitlán, Notre Dame, a torre de Babel, conter a maior história é uma maldição causada pelo afastamento de Deus. A história do primeiro santo é a história mais amaldiçoada da realidade, é um caminho para superar a matéria e a estética e se tornar um com o altíssimo, ou se tornar nada.

A Eliada

A Eliada é o plano final dos seguidores do segredo, é a unificação da humanidade com Deus, o fim da ganância humana, uma forma de retornar ao paraíso perdido, o evento que unirá a humanidade após o segundo impacto, um plano que custará bilhões de vidas para trazer de volta a natureza divina da humanidade, o fim da maior história, o arrebatamento final. A Eliada precisa tanto da maior história nos manuscritos do mar morto quanto às partes do corpo de Cristo no ano perdido, é o último encontro da humanidade com seu criador, para definir se viverão como uma unidade no paraíso ou se viverão com livre arbítrio sem seu criador. A Eliada é o fim do mundo, ou o começo de um paraíso, o último confronto da humanidade com Deus para definir seu destino.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

SALA DE TREINAMENTO DA HEROES N' CHAMPIONS

Te preparando para o pior

Neste capítulo iremos abordar as novas habilidades e poderes de Ultrafrenia, assim como novas mecânicas relacionadas ao combate heróico, como sempre, todos poderes e habilidades podem ser mudados conforme a necessidade da mesa!

Treinado para matar:

Quando você finaliza um alvo morrendo você pode dar mais um ataque

Análise do comportamento:

Você pode gastar uma rodada analisando um alvo para melhorar a margem de ameaça de um aliado em 3

Mãos hábeis:

Você pode trocar de armas como uma ação extra

Contra ataque perfeito:

Você recebe +5 de CA quando decide contra atacar um ataque

Mestre de maldições:

Você tem a capacidade de amaldiçoar uma arma, você aumenta o multiplicador crítico da arma em 1

Em níveis mais altos você pode amaldiçoar até 3 armas por vez

Conjurador arcano:

Você pode conjurar espíritos para lutar por você, estes espíritos atacam utilizando seu poder+utilização de poder e causam 3d12+10 de dano, eles podem se movimentar em qualquer eixo o equivalente a 5m

Em níveis mais altos os espíritos recebem a habilidade de agarrar alvos usando seu poder+utilização de poder

Dissipar impacto:

Você tem a capacidade de reduzir danos usando sua magia, no início de sua rodada você pode conceder 1d4+poder de rigidez para um aliado ou pode usar este poder como uma reação com poder+reflexo, dando +5 CA para um aliado atacado na rodada

Em níveis mais altos sua redução de dano se torna 1d10+poder

Terra abençoada:

Você pode criar um ritual no chão de 1m, todos dentro desse ritual curam 2d12+10 ao fim da rodada

Em níveis mais altos alvos dentro desse ritual também recebem +5 CA

Atacante intuitivo:

Você pode rolar um teste de intelecto+percepção para descobrir qual o tipo de dano mais eficaz contra um alvo

Neblina densa:

Você pode criar e controlar uma densa neblina, todos dentro dessa neblina perdem 5 de acerto e percepção

Em níveis mais altos você pode controlar que é afetado pela neblina

Pirocinese:

Você pode controlar e criar chamas que causam 3d12+10 de dano, alvos que falharem um teste de super velocidade+reflexo pegam fogo por 3 rodadas, recebendo +3d10 de dano

Em níveis mais altos seu dano de fogo por rodada sobe para 4d12

Carne moldável:

Sua carne se adapta bem aos implantes demoníacos, diminuindo pela metade o risco de psicose cibernética

Potencial latente:

Uma vez por sessão você pode acessar seu potencial latente, trocando uma habilidade que você têm por outra

RITUAIS DO PANELA

Poder a um custo

Neste breve capítulo abordaremos os rituais de Ultrafrenia, rituais são habilidades místicas do além (Setealém) que cobram do seu usuário um preço equivalente ao seu poder, com grandes poderes vem grandes consequências satânicas!

Espelho de carne:

Você cria um vínculo com um alvo, todo dano causado a você é refletido em seu vínculo, no entanto você passa a sofrer +4d de dano

Deflagração corrupta:

Você cria tentáculos de corrupção para agarrar e sufocar um alvo, o alvo deve rolar um teste de imortalidade+atletismo DT 30 ou desmaia por uma rodada, no entanto os mesmos tentáculos te fazem sangrar 4d12+20 de dano por 5 rodadas

Sobreposição de conhecimento:

Você sobrepõe as memórias de um alvo, o alvo rola um teste de intelecto+conhecimento o DT30, se falhar o alvo perde 1d2 habilidades, porém o conjurador fica confuso, perdendo 2d12 de acerto por 3 rodadas

Consumir morte:

Você consome todos alvos que estiverem morrendo, matando eles e recebendo 2d20+20 de vida temporária por morto, no entanto se você zerar seus pontos de vida neste combate você morre instantaneamente

Complexão de ódio:

Você faz com que um alvo entre em ódio incontrolável, o alvo passa a causar +4d de dano e seu multiplicador crítico melhora em 1, no entanto o alvo atacará de forma aleatória

Acessar o além:

Este ritual possui dois usos:

Você pode armazenar itens em um fragmento de Setealém, porém itens guardados desta forma possuem seu peso dobrado

Você pode se transportar para um ambiente limiar em um universo paralelo sem poder acessado, porém você deve rolar um teste de imortalidade+atletismo DT20 para não desmaiar ao sair

Anacronismo temporal:

Você pode forjar um paradoxo temporal, o paradoxo é uma área de 3m, dentro deste paradoxo todo item usado é pode ser usado novamente ao usar um segundo item, e assim em diante, porém o conjurador sofre 30 de dano +1d20 por item usado no paradoxo

Corromper sangue:

Você faz o sangue de um alvo apodrecer, o alvo deve rolar um teste de imortalidade+atletismo DT25, se o alvo falhar ele vomita e fica enjoado, podendo apenas se movimentar ou reagir pela rodada, porém o conjurador sofre o mesmo efeito

Amedrontar algoz:

Você cria uma ilusão de medo para um alvo, o alvo deve rolar um teste de intelecto+conhecimento DT25, se falhar o alvo entra em pânico e derruba suas armas, porém o conjurador sofre 2d20+20 de dano psíquico

Canalizar perícia:

Você pode canalizar seu conhecimento, recebendo +15 em um teste, porém em seguida você sofre 3d12+12 de dano psíquico

Ruptura mental:

Você perturba a mente de um alvo, o alvo deve rolar um teste de intelecto+conhecimento DT25, se falhar o alvo perde a reação, porém o conjurador também perde sua reação

Acelerar entropia:

Você acelera o tempo ao seu redor, pela rodada todas ações tornam-se uma categoria mais veloz, ações completas se tornam ações padrões, ações padrões se tornam reações, reações se tornam ações livres e seu movimento é dobrado, porém pela rodada após você não pode reagir nem se movimentar

Fortalecer assassinato:

Seu próximo ataque furtivo causa +5d de dano, porém você perde 10 de crime pelos próximos 3 testes

Envolver em névoa:

Você cria uma névoa ao redor de um alvo, o alvo recebe +10 de crime, porém perde 12 de acerto

Translocar massa:

Você pode usar este ritual como uma reação, você pode realizar um teste de intelecto+conhecimento contra o acerto, porém a dificuldade sobe em 5

Dilacerar realidade:

Você causa 5d20+20 de dano que não pode ser curado, porém você sofre metade do dano que causar

Corromper saúde:

Você amaldiçoa um alvo, as curas desse alvo curam apenas metade de seu resultado, porém as suas curas também são ineficientes por 3 usos

Profetizar destino:

Você analisa a realidade futura, recebendo +10 de CA, porém você recebe -10 de acerto pela rodada e se o ataque acertar você sofre +4d de dano

Distorção de ondas:

Você distorce ondas eletromagnéticas no cérebro de um alvo, o alvo fica incapaz de te observar, você recebe +10 de crime contra o alvo, mas outros alvos recebem +5 de percepção para te encontrar

Cúpula silenciosa:

Você cria uma área de dissonância acústica, todos dentro desta área não pode ser escutados por aqueles fora, no entanto a cúpula é visível para todos de fora

Sangrar carne:

Você causa cortes na carne de um alvo, causando 2d20 de dano e 3d12 de sangramento até ser curado, porém o conjurador sofre 20 de dano

Distorcer impacto:

Você distorce e desacelera um impacto, você reduz em ⅓ o dano de um ataque, porém o restante afeta outros 2 aliados

Corromper armadura:

Você cria uma série cracas em um alvo, diminuindo sua velocidade e corroendo sua armadura, o alvo perde 5 CA, assim como o conjurador, este ritual pode ser usado mais de uma vez

Inexistir matéria:

Você convoca sigilos dourados ao redor de um alvo, desaparecendo com sua pele, o alvo perde metade de sua rigidez, o conjurador sofre 2d a mais de dano durante a duração do ritual

Impossibilitar desejo:

Você disturba a mente de um alvo, amedrontando-o e impossibilitando ele de atacar um alvo a sua escolha, porém o novo alvo sofrerá +2d de dano

Transformação impossível:

Você de forma paranormal altera o tipo de dano que um ataque causará, porém o ataque causa -1d de dano

Proliferar dor:

Você aumenta a área efetiva de um ataque, proliferando sua dor, o ataque causa +1d de dano para cada 10 PV que o conjurador gastar

Acelerar cicatrização:

Você acelera um a cicatrização de um alvo, removendo seus efeitos, porém ele perde a reação

Absorver sangue:

Você convoca cortes profundos em um alvo e absorve seu sangue, você causa 3d12+15 de dano e cura a mesma quantidade de vida, porém você contrai os mesmos efeitos ativos sobre o alvo

Desbravar mente:

Você se concentra e cria sigilos de conhecimento para invadir a mente de um alvo, você pode ler a mente de um alvo, porém você sofre 3d10 de dano psíquico

Transtornar mente:

Você transtorna e mente de um alvo, manipulando em quem o alvo irá atacar pela rodada, o atacado porém sofre +3d de dano

Tragédia mortal:

Você cria uma área onde todos sofrem o dobro de dano

Arma devoradora:

Você cria uma aura vermelha de sangue ao redor de uma arma, a arma perde 10 de acerto mas melhora seu multiplicador crítico em 1

Coincidência trapaceira:

Você força a probabilidade de um acerto crítico, um alvo recebe uma melhora crítica de 3 em seu próximo ataque, porém perde 5 de acerto

Percepção aguçada:

Você passa a enxergar uma aura ao redor de todas as coisas vivas, você recebe +10 de percepção mas perde 10 de acerto

Resistir à morte:

Você cria um ritual de contenção contra a morte, o alvo deste ritual pode agir livremente enquanto estiver morrendo, porém ele perde uma rodada

Corromper corpo:

Você cria cracas no corpo de um alvo, concedendo +10 de atletismo para o alvo, porém o alvo perde 10 de conhecimento

Canalizar Setealém:

Você canaliza o paranormal, ganhando +1 em um atributo em troca de 15 de vida

Distorcer cognição:

Você distorce a cognição de um alvo, mudando sua aparência em seus olhos, além disso você recebe +10 de crime contra o alvo, porém você perde 5 de conhecimento enquanto canaliza o ritual

Fadiga mortal:

Você cria uma nuvem de morte que causa 3d12+20 de dano e causa fadiga em alvos que falharem um teste de imortalidade+atletismo DT25

Troca desigual:

Você troca as armas de todos em um combate, de forma aleatória

Forjar vínculo:

Você pode transferir pontos de vida entre dois alvos que consentirem

Tecer morte:

Você cria uma espiral que atrai inimigos e causa dano em uma área de 3m, a espiral causa 3d20+35 de dano e todos que falham um teste de super velocidade+reflexo DT25 são atraídos para ela, a espiral dura quanto tempo o conjurador se manter focado

Transportar corrupção:

Você pode amaldiçoar objetos, estes objetos amaldiçoados podem ser teletransportados para sua mão, porém você não escolhe qual objeto

Copiar algoz:

Você pode gastar 2d10+35 de vida para replicar uma habilidade de um alvo

EQUIPAMENTOS

ARSENAL INFERNAL DO DIABO

Forjadas no inferno

O Diabo trouxe novidades!

Neste capítulo iremos abordar as novas armas, armaduras, implantes, acessórios e customizações novas!

Armas do Diabo:

Custam 1 milhão!

Judas: Um revólver pesado com insígnias da família Gun, causa 8d20+40 de dano, pode dar 4 tiros, tem seu crítico a partir de 19 e é x4, tiros na cabeça causam x3 de dano.

Volendrüg: Uma marreta de duas mãos com espinhos, causa 8d20+combate de dano, atordoa alvos que falharem um teste de imortalidade+atletismo DT 25, ignora a rigidez de alvos e reduz pela metade a eficiência das curas do alvo

Zerstörer: Um arco e flecha surpreendentemente leve que causa 2d12+16 de dano, seu crítico é a partir de 17 e x4

Voorhamer: Um poste estupidamente pesado que tem dano base de 5d20+20, seu crítico é x5 e em 19

Rożen: Um lança chamas pesado, causa 8d20+35 de dano, causa dano de fogo equivalente a 6d12+25 por rodada durante 5 rodadas ou até ser apagado, causa dano em cone de 3m a frente do portador

Vlak: Um canhão de energia da Ultraferrovia, causa 60d10+100 de dano, seu crítico é x4 e a partir de 18, porém o canhão só pode atirar a cada 15 rodadas

Mods novos:

Custam 300 mil!

Devorador de sangue: Sua arma causa dano contínuo ao inimigo de 5d20+45 por 2 rodadas

Exponencialmente sortuda: Sua arma melhora 1 de crítico a cada acerto crítico que acertar

Regeneradora: Sua arma cura 15d10+25 de vida por ataque

Rebote instantâneo: Sua arma pode realizar um ataque extra

Destruidora tecnológica: Sua arma causa +5d de dano contra implantes tecnológicos

Armaduras da Ultraferrovia:

Custam 1 milhão!

Armadura de Ultrafrênico: Uma armadura poderosa de ultra marinheiro que concede +20 CA e rigidez contra todo tipo de dano, 5 de carga

Armadura Ultrafrenética: Uma armadura de traje espacial que concede +25 CA e 2 desvantagens a quem atacar, mas reduz a rigidez a 0, 8 de carga

Terno de gladiador: Um terno de kevlar que concede +15 CA e uma desvantagem a quem atacar e não tem carga

Mods novos:

Custam 500 mil e adicionam 1 de peso!

Suporte de vida: Sua armadura cura 8d10+20 de vida por rodada

Protetora de vidas: Sua armadura impede dano de overkill e ataque brutal

Auto elétrica: Sua armadura tira você de morrendo automaticamente ao início de sua próxima rodada

Implantes patrocinados:

Custam 500 mil e implantes da mesma marca geram bônus!

Implante Atlas condensador muscular: Concede +5 de super força

Implante Atlas focalizador positrônico: Concede +5 de super velocidade

Fibras musculares de carbono Atlas: Armas estupidamente pesadas e surpreendentemente leves causam +5d de dano

Bônus Atlas: **Requer 3 implantes, o portador pode realizar ataques somando tanto super força quanto super velocidade**

Implante ocular Verde-Amarelo: Concede +10 de acerto com armas de fogo

Tendões metálicos Verde-Amarelo: Concede melhora crítica de 4

Scanner de combate Verde-Amarelo: O multiplicador crítico de todos ataques aumentam em 1

Bônus Verde-Amarelo: **Requer 2 implantes, armas de fogo podem dar um disparo a mais**

Implante subdérmico LoveMark: Concede +10 de rigidez

Placas de titânio LoveMark: Concede +5 de invulnerabilidade

Bomba sanguínea LoveMark: Concede +100 de vida

Bônus LoveMark: Requer 2 implantes, quando curado o portador recebe +3d de cura

Implantes infernais:

Custam 700 mil!

Dispensador de hormônios: Por rodada você cura 5d10+15 de vida

Implante vertebral amaldiçoado com desespero: Quando você entra no estado de morrendo ainda pode agir e passa a causar +4d de dano

Implante cardíaco amaldiçoado com ganância: Você pode realizar mais uma ação por rodada

Implante neuronal amaldiçoado com rancor: Você recebe +2 reações por rodada

Implante tecnohacker amaldiçoado: Você pode hackear implantes sem precisar de itens adicionais

Coração extra: Você recebe +25 de vida por nível

Implante neural demoníaco: Você recebe +30 de talento para distribuir

Implante muscular paranormal: Você recebe +6 em um atributo

Coquetéis de drogas do Inferno:

Custam 100 mil e duram 3 rodadas!

Coquetel Alfa-centurion: Você recebe mais uma ação e passa a causar +5d de dano, depois do efeito passar você sofre 10d12+30 de dano

Coquetel Ômega: Seu crítico melhora em 5 e você recebe +5 de acerto, depois do efeito passar você fica cego por 3 rodadas

Coquetel Gamma: Você recebe mais uma reação e 15 de rigidez, depois do efeito passar você sofre +3d de dano

Coquetel Delta: Você prorroga o estado de morrendo durante a duração do coquetel, porém após o efeito passar você terá apenas uma rodada para ser salvo

Coquetel Beta: Você recebe +5 em todos os atributos, depois do efeito passar você passa a causar -4d de dano por 3 rodadas

Coquetel Omicron: Você anula os efeitos da psicose cibernética

REGRAS

Interlúdios

Meio tempo

Interlúdios são os períodos entre sessões de Ultrafrenia, o momento em que os personagens podem se desenvolver de outras formas, são a oportunidade de construir laços entre a equipe e se preparar para a próxima missão.

Estação espacial da Ultraferrovia:

Passar um tempo treinando na estação nova da Ultraferrovia pode trazer benefícios tremendos, passar um interlúdio treinando concede +50 de vida.

Clube Inferno:

O Clube Inferno é um bar cyberpunk onde os marginalizados podem afogar suas mágoas, ou afundar suas vitórias em cerveja paranormalmente no ponto, passar um interlúdio no Clube Inferno permite realizar pactos com o Diabo e ataques em sinergia causa +5d de dano.

Babel:

Babel é a biblioteca infinita do Afiliado da Ovelha, passar um interlúdio estudando em Babel concede +10 de talento

Dojo amaldiçoado do Monte Carlo:

O dojo do Monte Carlo é um espaço para reflexão e introspecto, passar um interlúdio meditando no dojo concede +1d de dano permanente

Psicose cibernética

A psicose cibernética é uma forma de herofrenia que afeta os usuários de implantes cibernéticos, especialmente os implantes do Diabo, a psicose cibernética faz com que a pessoa entre em fúria, atacando a todos indiscriminadamente.

Todos que possuem implantes cibernéticos têm chance de desenvolver a psicose cibernética no início de um combate, quanto mais implantes a pessoa tem maior a probabilidade. A psicose cibernética dura 1d6 rodadas.

A chance de desenvolver a psicose cibernética é igual a 5% para cada implante que a pessoa tiver e 10% para cada implante do Diabo!

Hacking

Abalando seu sistema

Hacking é uma habilidade especial de Ultrafrenia que permite a influência sobre implantes cibernéticos, a dificuldade de um hacking é definida pelo número de implantes do alvo+10+o nível do alvo, hacking requer um implante especial ou que o hacker tenha acesso a uma rede de virtugumelo para realizar um teste de intelecto+ciências contra a DT do alvo, se o hacker ganhar ele pode escolher entre comandar uma psicose cibernética ou desativar os implantes.

Ataque surpresa

Onde menos esperar!

Ataques surpresa, ou ataques de oportunidade, são uma forma de recompensar uma boa interpretação, ataques de oportunidade diminuem o CA de um inimigo em 10 pontos, porém devem ter uma justificativa a porquê ser um ataque surpresa.

Luta espacial

Gravidade 0!

Ultrafrenia é sobre a luta e corrida espacial, mas como funciona o combate no espaço? No espaço todos que não podem voar tem seu movimento reduzido à metade, os equipamentos perdem seu peso também e todos podem se movimentar em todos os eixos, no entanto quando atacado você é lançado para o lado que foi atacado, e quando ataca você é lançado para o lado oposto que atacou.

ULTRAFRENIA

Guerra espacial!

A Ultrafrenia é a guerra empresarial pelo monopólio espacial, nenhum lado está certo e todos buscam o capital, a guerra nunca muda, esta só tem meta-humanos.

Neste capítulo apresentamos o novo rolador aleatório de missões!

O CENÁRIO

Role um d10 para definir o cenário da missão:

1-Mercúrio

2-Vênus

3-A Lua

4-Marte

5-Júpiter

6-Saturno

7-Urano

8-Netuno

9-Plutão

10-A Esfera de Dyson no sol

O EVENTO:

Role um d10 para definir o evento da missão:

1-Um centro de escavação está sendo atacado

2-Uma empresa está infiltrada no posto espacial de outra empresa

3-Uma nave comboio foi sequestrada

4-Um asteroide vai colidir com uma torre de comando espacial

5-Foguetes de vilões se acoplaram a uma nave de empresa

6-Uma base militar está sendo atacada

7-O oxigênio de uma base precisa ser recarregado

8-Uma nave de recursos precisa ser protegida

9-Uma fonte de energia da esfera de dyson precisa ser consertada

10-Uma nave vai cair da órbita

DESENROLAR

Role um d10 duas vezes para definir o desenrolar da missão:

1-Uma empresa quebra o contrato

2-Uma empresa faz uma proposta maior para o grupo

3-A nave do grupo é destruída

4-A reserva de oxigênio começa a acabar

5-O grupo encontra implantes amaldiçoados

6-O grupo amaldiçoa um artefato

7-O Diabo aparece para cobrar uma dívida

8-Uma equipe de heróis de outra empresa intervém na missão

9-O controle gravitacional para de funcionar

10-O grupo encontra um arsenal secreto de armas

CONCLUSÃO:

Role um d10 para definir a conclusão da missão:

1-Uma nova empresa é fundada

2-Uma empresa entra em falência

3-Um grupo de heróis novo se forma

4-O Diabo oferece um novo pacto ao grupo

5-A missão é concluída com sucesso e o grupo recebe um bônus de 500 mil

6-Um CEO de uma empresa morre

7-Uma nova estação espacial entra na órbita

8-Um novo herói entra no top 10 do ranking mundial

9-Uma estação espacial é destruída

10-Um golpe político é arquitetado

RECOMPENSAS:

Role um d10 para definir a recompensa:

1-500 mil

2-Uma arma do diabo

3-Um implante de empresa

4-Um kit completo de drogas

5-Um implante do Diabo

6-Todos recebem +20 de talento

7-Todos recebem +100 de vida

8-Todos recebem +5 de atributo

9-O grupo recebe um contrato de uma empresa

10-O grupo ganha sua própria nave

FICHAS

GUERREIROS DA ULTRAFRENIA

Estes são os personagens que lutam pela corrida espacial, os gladiadores que sangram em prol da ultrafrenia, os mais poderosos que se enfrentam pelo capital

Murasakibara Nakamoto

Faça por ela

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 1
Imortalidade: 8
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 17

Destruidor de sonhos:
Um poste estupidamente pesado que causa 9d20+17 de dano

Movimento: 3m

Ataques:

A vingança de montezuma:
O alvo deve rolar um teste de imortalidade+atletismo DT25, se falhar o alvo se caga inteiro, perdendo suas reações

Lutador hábil:
Murasakibara ataca 2 vezes por rodada

A chuva dourada de Gion Shoja:
O alvo deve rolar um teste de imortalidade+atletismo DT20, se falhar o alvo se mija inteiro, ficando em pânico e perdendo a rodada

O ponto cego:
Murasakibara pode realizar um teste de poder+utilização de poder contra um alvo que rola super velocidade+reflexo, se Murasakibara ganhar o alvo perde 10 de acerto no próximo ataque

O levante:
Murasakibara pode utilizar poder+utilização de poder para contrair seus músculos e sair do estado de morrendo

Ultra Frequencia:
Murasakibara acelera as batidas de seu coração, passando a causar +5d de dano e podendo dar mais um ataque, mas recebendo +5d de dano

Parada total:
Murasakibara rola um teste de poder+utilização de poder contra um alvo que rola imortalidade+atletismo , se o alvo perder seu coração para e cai morrendo, se o alvo for salvo ele volta a sua vida anterior

Tele Vizivo

O TV

Vida: 2.000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 12
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 8
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 20
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 15
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

Diálogo: Um rifle lever action pesado letal e demoníaco que causa 6d20+40 de dano e pode dar 2 tiros, crítico ×5

Movimento: 15m

Ataques:

Como as sombras :
O TV pode gastar sua reação e movimento para permanecer furtivo após um ataque

Silencioso e letal:
Quando furtivo o TV causa +3d de dano

Ataque violento:
A cada 5 rodadas o TV pode realizar um ataque dobrando seu bônus de dano e somando +3d de dano

Atacante resguardado:
Quando está com vida cheia o TV causa +4d de dano

Mente repartida:
O TV pode alterar o valor de seus talentos uma vez por combate

Mira surreal:
O TV causa +3d de dano quando está acima de um alvo e mais 1d de dano para cada 10m de distância do alvo

Demitrius Wesley Johnson

Pela liberdade

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA):
Rigidez:

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 15
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 13

Mirror's edge:
Uma espada média que causa 4d12+16 de dano, seu crítico é a partir de 18 e é x3

The black silence:
Uma pistola desert eagle completamente preta e silenciada, seu dano é de 3d12+12 de dano e seu crítico é x4, seus ataques não tiram de furtividade

Movimento: 11m

Ataques:

Assassinato sombrio:
Demitrius pode ficar furtivo usando suas sombras, ele soma utilização de poder a rolagens de furtividade

Clones das sombras:
Demitrius pode convocar um clone de suas sombras para agarrar um alvo usando seu poder+utilização de poder ou imobilizar um alvo já agarrado

Marca do caçador:
Demitrius causa +4d de dano contra alvos caídos, agarrados ou imobilizados

Letalidade furtiva:
Demitrius causa +5d de dano quando está furtivo e seu crítico melhora em 3

Sal nas feridas:

Demitrius causa +3d de dano contra alvos com menos de metade da vida máxima

O Panela

Mais rápido que nunca

Vida: 200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 8
Imortalidade: 1
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 12
Ciências: 12
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 100
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 20

Motor Chevette amaldiçoado:
Um motor amaldiçoado forjado no inferno, transforma qualquer coisa em um veículo e concede +30 de pilotagem para o portador

Movimento: 11m

Ataques:

Kickflip:
O panela dá um kickflip em um alvo, usando sua pilotagem com super velocidade, o alvo não sofre dano mas fica maravilhado

Ultra pilotagem:
O panela pode pilotar qualquer coisa que possa se mover

Piloto profissional:
O panela se movimenta o equivalente a sua pilotagem quando está pilotando algo

Ultra velocidade:
O panela pode colidir em um alvo, causando 1d20+10 de dano para cada 5m de distância

Grinding:
O Panela pode pilotar em paredes, corrimões e sobre a água

Pilotagem amaldiçoada:
Para cada 5m de distância entre o Panela e um alvo o Panela recebe +1CA e a cada 25m uma desvantagem

M1SS-U

Por vingança

Vida: 2.500

Atributos:

Super força: 12
Super velocidade: 5
Imortalidade: 12
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 15

Talentos:

Armaria: 10
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 12
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 17

Movimento: 8m

Ataques:

Couraça emborrachada:
M1SS-U sofre apenas metade do dano de ataques elétricos e possui +20 de rigidez para danos contundentes

Absorção de energia:
M1SS-U pode absorver a energia elétrica ao seu redor, se houver, e causar+5d de dano no próximo ataque

Braços afiados:
M1SS-U pode atacar duas vezes por rodada com seus braços, causando 5d20+20 de dano e causando sangramento de 3d10 e envenenamento de 3d12 de dano, ambos só são curados ao utilizar itens ou habilidades

Scanner interno:
M1SS-U pode realizar um teste de percepção somando sua utilização de poder para encontrar alvos furtivos

Pernas foguete:
M1SS-U pode duas vezes por combate soltar foguetes de seu joelho, causando 8d20+50 de dano em uma área quadrada de 3m por 3m

Lilith

Do velho testamento

Vida: 2000

Atributos:

Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 1
Intelecto: 10
Popularidade: 5
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 10
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 0
Conhecimento: 15
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 5

A maçã do éden:
Um grimório mágico que concede +5 de utilização de poder e CA para o portador

Movimento: 8m

Ataques:

Convocar sacrilégio:
Lilith convoca um demônio para atacar um alvo, seu dano é 5d12+30 e seu crítico é x3

Prometer benção:
Lilith seleciona um alvo para receber sua próxima bênção, este alvo receberá o efeito dobrado da bênção

Orar:
Lilith realiza um teste de popularidade+carisma DT20, se passar todos seus aliados curam 3d20+30 de vida

Promessa de amor e acalento:
Lilith convoca uma bênção que concede +5d de dano no próximo ataque

Amaldiçoar:
Lilith convoca uma maldição a um alvo, o alvo e Lilith sofrem o mesmo efeito dentre os seguintes:

Perder 5 CA pelo combate

Receber +5d de dano pelo combate

Perder 5 de acerto pelo combate

Emanuel Gun

Pela família

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 15
Imortalidade: 1
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 25
Atletismo: -5
Carisma: -5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: -10

Carga máxima: 5

Jacó e Esaú:
Um par de pistolas, uma preta e uma branca, causam 8d20+40 de dano e podem dar 3 tiros, seu crítico é a partir de 17 e tiros na cabeça causam dano triplicado

A bala que matou getúlio vargas:
Um artefato amaldiçoado extremamente poderoso

Movimento: 18m

Ataques:

A pele que habito:
Emanuel retira suas bandagens expondo sua carne ao ar, ele sofre 150 de dano mas passa a somar sua percepção em seu acerto

Tiro amaldiçoado:
Emanuel atira usando seu artefato amaldiçoado, esse tiro especial causa dano permanente e aumenta o multiplicador crítico em 3, porém emanuel recebe metade do dano causado

Técnica secreta da família gun:
Emanuel pode dar um tiro como reação, defletindo o ataque se superar sua rolagem

Tarnação:
Emanuel pode reagir 3 vezes por rodada

Duelista injusto:
Emanuel pode forçar uma segunda rolagem crítica depois de um acerto crítico

Saque rápido:
Emanuel causa +3d de dano quando ataca só um alvo na rodada

A Grandiosa Ventania

Liberdade e paixão

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 10
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 20
Atletismo: 12
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 12
Conhecimento: 10
Crime: 15
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 10

Meteoro prata:
Facas de arremesso surpreendentemente leves que causam 3d10+10 de dano, podem dar 4 ataques e retornam às mãos da portadora

Movimento: 13m

Ataques:

A poderosa ventania:
A Ventania usa sua poderosa voz para atordoar alvos que falharem um teste de imortalidade com percepção DT20, alvos atordoados perdem a rodada

Queda planetária:
A Ventania pode atirar suas facas para cima e utilizar seu poder do grande grito, as facas voam para cima e caem depois de 3 rodadas, causando 8d20+50 em todos que não estiverem sob cobertura

Furtividade sônica:
A Ventania pode ficar furtiva em nuvens, utilizando seu poder+utilização de poder+crime

Assassina aviária:
A Ventania causa +5d de dano quando está furtiva

Billy Twice

Vendo em dobro

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 10
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 15

Berta:
Uma espingarda serrada e em cadeia, seus disparos causam 5d20+40 de dano e se matarem um alvo causam uma explosão de 5d20 de dano, ataques corpo a corpo causam 10d20+50 de dano

Badaboom:
Um lança granadas que causa 5d20+30 em uma área de 3m

Movimento: 13m

Ataques:

Enxergando dobrado:
Billy pode criar um clone seu, o clone tem metade dos seus pontos de vida e atributos e nasce sem itens

Tiro covarde:
Quando Billy ataca um alvo agarrado ele causa +5d de dano

Impacto dobrado:
Quando Billy e o seu clone atacam o mesmo alvo ambos causam +2d de dano

Sim senhor:
O clone de Billy recebe +5 de acerto para agarrar o alvo que Billy atacou por último

Jack Eyesack

Bullseye

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Abella:
Um canhão de ferrovia que causa 10d20+100 de dano, o canhão pode atacar uma vez a cada 4 rodadas e seu ataque é rolado com super força e super velocidade

Kapow:
Uma pistola de alto calibre, causa 3d20+30 de dano, seu ataque ricocheteia em 2 alvos

Movimento: 11m

Ataques:

Bye bye:
O primeiro disparo de Jack causa +5d de dano

Double pump:
Jack pode dar dois tiros por rodada

Ice Ice baby:
JAck pode rolar um teste de atletismo junto de seu teste de armaria para disparar Abella

Eletrizar ricocheteio:
Jack pode disparar Abella em uma de suas balas richoteantes, a dificuldade do teste aumenta em 10, porém se acertar o disparo de Abella acerta 3 alvos

Tony Scorched

Fire walk with me

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 10
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 5
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 12

Carga máxima: 10

Catcha fire:
Um lança chamas pesado que causa 5d20+30 de dano de fogo e causa dano contínuo de fogo equivalente a 4d20+20 até ser apagado

Movimento: 13m

Ataques:

Chamuscar:
Tony pode fortalecer suas chamas uma vez a cada duas rodadas, aumentando o dano contínuo em +30

Terra destruída:
Tony causa +3d de dano em alvos pegando fogo

Fireball:
Tony pode criar uma explosão que causa 5d20+30 de dano em área, um teste de reflexo com super velocidade DT30 reduz o dano à metade

Burning man:
Tony pode ganha +5 de acerto quando todos estão pegando fogo ao seu redor

Labaredas infernais:
Tony pode atacar duas vezes por rodada

Igon o torto

Malditos sejam!

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 10
Popularidade: 5
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 5

A vingança de Vyke:
Um grimório mágico que concede +10 CA para o portador

Movimento: 3m

Ataques:

Chamado do trovão:
Igon convoca um grandioso trovão sobre um alvo, causando 12d20+15 de dano, Igon só pode realizar esse ataque uma vez a cada 4 rodadas

Chamas dracônicas:
Igon transforma sua cabeça em um grandioso dragão que cospe fogo em 5m em cone a sua frente, causando 8d20+20 de dano e chamuscando todos que falharem um teste de super velocidade com reflexo, as chamas causam 3d12 de dano por 5 rodadas ou até serem apagadas, Igon só pode usar esta habilidade a cada 4 rodadas

Transporte aéreo:
Igon pode transformar seu corpo em poeira e se transportar para até 5m de sua posição atual, neste estado Igon não recebe dano e nem pode agir

Ritual rápido:
Igon pode realizar uma magia como reação

Explosão energética:
Igon pode lançar uma torrente de magia em linha reta a sua frente, causando 10d20+30 de dano a todos que passarem, Igon só pode usar essa magia a cada 4 rodadas

Esmagada do dragão:
Igon pode canalizar uma pata de dragão enorme em seu braço, podendo esmagar um alvo que falhar um teste de super força+atletismo DT25, alvos esmagados recebem 5d12+50 de dano, Igon só pode usar essa magia a cada 4 rodadas

Eva

Amor pleno e genuíno

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 1
Intelecto: 10
Popularidade: 1
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 12
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 5

O pergaminho do mar morto:
Um grimório mágico e abençoado, concede ao portador +10 de utilização de poder e +5d de dano

Movimento: 3m

Ataques:

Compreensão expandida:
Eva pode realizar duas magias por rodada

Portfolio mágico:
Eva pode se concentrar em seu grimório por uma rodada, em sua próxima magia Eva causa +5d de dano e seu crítico melhora em 5

Canal de energia:
Eva pode canalizar raios de sol em um alvo, causando 5d12+35 de dano, além de dano de chamas de 30 por 3 rodadas

Magia abençoada:
Eva pode canalizar uma explosão solar em uma área de 5m, todos devem rolar um teste de super velocidade+reflexo DT30 para reduzir o dano à metade, todos que falharem sofrem 5d20+25 de dano

A virtude da castidade:
Eva causa +10d de dano enquanto estiver com sua vida completa

Miguel

Dissolver e coagular

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 1
Imortalidade: 12
Intelecto: 1
Popularidade: 5
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

A aréola:
Um artefato abençoado que flutua sobre a cabeça do usuário, este artefato previne 5 instâncias de dano por combate, a desejo do portador, além disso a aréola concede +20 de rigidez

Movimento: 3m

Ataques:

Orgulho das origens:
O primeiro ataque contra Miguel causa metade do dano

Absorver impacto:
Miguel pode realizar um teste de imortalidade+atletismo a cada 4 rodadas como uma reação para reduzir o dano em 5d

Onipresença:
Por rodada Miguel pode receber o ataque de até 3 aliados

A virtude da resiliência:
Uma vez por combate Miguel nega um ataque que seria fatal para ele, além disso Miguel possui 5 rodadas no estado morrendo

Esaú

Por todos

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 8
Imortalidade: 5
Intelecto: 10
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 10
Conhecimento: 8
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 10

O Manto sagrado:
Um manto azul que concede +5 em todos os talentos e +5 em um atributo a escolha do portador

Água benta:
Cura 5d12+50 de vida, causa o mesmo dano à maldições

Movimento: 11m

Ataques:

Auxílio sublime:
Esaú pode auxiliar aliados em qualquer teste em que ele possua pontos no talento

Camarada supremo:
Esaú pode gastar sua reação para auxiliar mais um aliado em sua rodada

Mente consciente:
Esaú cura +3d de cura em sua rodada

Glorificação veloz:
Esaú pode gastar uma rodada criando água benta

A virtude da generosidade:
Esaú pode gastar pontos de vida para auxiliar aliados, Esaú pode gastar 100 de vida para conceder +5d de dano ou 50 de vida para conceder +5 em um teste

Gabriel

Complexidade e plenitude

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 12
Imortalidade: 1
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 15
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

A coroa de luz:
Ataques furtivos causam +8d de dano e recebem +5 em crime

Lâmina divina:
Uma espada pesada que causa 12d20+20 de dano, seu crítico é a partir de 18 e x3

Movimento: 15m

Ataques:

Assassino de deuses:
O primeiro ataque de Gabriel em um combate causa +6d de dano

Poder da divinação:
Ataques furtivos do Gabriel causam +8d de dano e dobram seu bônus de dano

Canalização:
Passar uma rodada furtivo sem agir faz com que o próximo ataque cause +5d de dano e tenha o multiplicador crítico somado +1

A virtude da plenitude:
Gabriel pode realizar dois ataques furtivos por rodada sem ser visto e causa +5d de dano até ser visto pela primeira vez

Nataniel

Comedido e compreendido

Vida: 3.500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 1
Intelecto: 12
Popularidade: 1
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 20
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 10
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 10

Prisma angelical:
Um prisma de cristal que permite que a cura do portador seja efetiva em até +5 alvos

Movimento: 8m

Ataques:

Cura veloz:
Nataniel pode realizar duas curas por rodada

Magia revigorante:
Nataniel pode restaurar 5d20+utilização de poder um alvo

Pós impacto:
Nataniel pode curar a ferida de um alvo morrendo, se a cura for maior do que o dano que o derrubou, o alvo se levanta

Proteção divina:
Nataniel pode conceder +30 de rigidez a um alvo pela rodada

A virtude da moderação:
Nataniel pode realizar um teste de poder+utilização de poder de DT30 para curar um ataque de um alvo, negando o ataque

Jorge

Caridade e preciosidade

Vida: 4.000

Atributos:

Super força: 6

Super velocidade: 8

Imortalidade: 5

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20

Rigidez: 3

Talentos:

Armaria: 5

Atletismo: 8

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 12

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 0

Carga máxima: 11

A lança do destino:

Uma lança média que causa 5d12+40 de dano, seu crítico é a partir de 19 e seu dano só pode ser curado depois de 1 rodada

Movimento: 11m

Ataques:

Estocada profunda:

Jorge pode realizar um ataque usando apenas sua super força para causar +5d de dano

Estocar e reposicionar:

Jorge pode realizar um ataque usando apenas sua super velocidade, melhorando seu crítico em 4

Combatividade divina:

Jorge pode gastar sua reação e 5CA para realizar mais um ataque

A virtude da caridade:

Para cada 50 de dano causado Jorge recebe +1 de acerto, para cada 100 de dano causado Jorge causa +1d de dano

Amenadiel

Glória e divinação

Vida: 6.500

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Cálice sagrado:
Um cálice de madeira eternamente preenchido de vinho, beber este vinho concede 5d20+30 de vida ao usuário ou uma cura equivalente, além disso o portador causa +5d de dano a alvos com todos os pontos de vida

Panos de Lázaro:
Panos manchados de sangue, o portador deste artefato uma vez por combate recupera todos seus pontos de vida ao morrer

A cruz celta:
Uma cruz estupidamente pesada que causa 5d20+45 de dano e tem seu crítico x4

Movimento: 8m

Ataques:

Sangrar o mártir:
Amenadiel pode sangrar sobre sua cruz, fazendo com que espinhos cresçam dela e ela passe a causar +5d de dano ao custo de 100 de vida

Lutador profético:
Amenadiel pode realizar dois ataques por rodada

Divinação:
Amenadiel pode cravar sua cruz no chão e rezar, fazendo com que seu próximo ataque seja crítico

Punição divina:
Amenadiel pode realizar um ataque extra contra alvos caídos

Premonição divina:
Uma vez a cada 2 rodadas Amenadiel pode rolar um teste de super velocidade+percepção contra o acerto do inimigo, se passar ele nega o dano

Sangue divino:
Amenadiel pode agarrar ou derrubar alvos usando super força+combate como uma ação extra

A virtude da humildade:
Por combate Amenadiel pode escolher abrir mão de uma habilidade para causar mais dano, ele recebe +2d de dano em seus ataques por habilidade entregue

Odisseu

Orgulho e glória

Vida: 8.000

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 10
Imortalidade: 15
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 10
Crime: 10
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 20

Miguel:
Uma espada curta branca estupidamente pesada que causa 9d20+30 de dano, seu crítico é a partir de 15 e é x4

Lúcifer:
Uma espada curta preta estupidamente pesada que causa 9d20+15 de dano e causa envenenamento de 5d12+10 por rodada

Movimento: 13m

Ataques:

Desmantelar:
Odisseu pode dar um ataque com cada uma de suas espadas por rodada

Destrinchar:
Se Odisseu acertou os dois ataques ele pode dar um terceiro ataque que causa+3d de dano

Esmerilhar:
Se Odisseu acertou os 3 ataques ele pode dar um quarto que causa +6d de dano

Destruir:
Odisseu causa +3d de dano contra alvos sangrando ou envenenados

Ulysses

Maldito Odisseu!

Vida: 9.000

Atributos:
Super força: 18
Super velocidade: 5
Imortalidade: 15
Intelecto: 4
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 23

Nabucodonosor:
Uma espada estupidamente pesada que causa 13d20+45 de dano, seu crítico é x4 e ataques na cabeça causam dano quadruplicado

Movimento: 8m

Ataques:

Consumir:
Ulysses pode atacar 2 vezes por rodada

Traumatizar:
Ulysses pode atacar mais 2 vezes alvos caídos ou agarrados

Enfurecer:
Ulysses causa +1d de dano para cada 100 de dano causado

Fúria infinita:
Ulysses causa +1d de dano para cada 500 de vida perdido

Minos de Creta

Minotauro imparável

Vida: 8.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 12
Imortalidade: 15
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 8

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 10
Crime: -10
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 25

Aldebaran:
Adornos dourados e abençoados que fazem com os chifres do Minos causem +8d de dano e reduzem a eficiência de curas em inimigos pela metade

Hecatônquiros:
Um tridente com várias pontas ao longo do cabo, causa 5d20+30 de dano e sangramento de 3d12 de dano até ser curado

Movimento: 15m

Ataques:

Grandes chifres:
Minos se transforma no grande touro e avança em um alvo, Minos causa 4d20+20 de dano e aumenta seu dano em 1d para cada metro percorrido

Héracles:
Minos se transforma em um Minotauro, podendo empunhar sua lança, nesta forma Minos recebe +5 CA e perde a rigidez

Gigante albino:
Minos se transforma na forma completa do touro, recebendo +5 de super força e +10 de atletismo, seu CA é reduzido a 15 nesta forma

Esquiva transitória:
Minos pode rolar um teste de poder com utilização de poder como uma reação para evitar um ataque, se transformando de volta em humano por um momento

Esmagar e trucidar:
Minos pode somar seu atletismo em seu acerto a cada 2 rodadas

Campeão de Creta:
Minos pode agir 2 vezes por rodada

Samson the dread

A perdição gladiatória

Vida: 15.000

Atributos:

Super força: 20
Super velocidade: 15
Imortalidade: 20
Intelecto: 12
Popularidade: 12
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 15

Talentos:

Armaria: 25
Atletismo: 25
Carisma: -15
Ciências: 15
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 15
Crime: -20
Percepção: 25
Pilotagem: 10
Reflexo: 20
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 25

Fúria de Atlas:
Um rifle .50 que causa 8d20+60 de dano, pode dar 5 tiros e tem crítico x5

Movimento: 18m

Ataques:

Destruidor de gladiadores:
Samson pode agir 2 vezes por rodada

Matador de aluguel:
Samson pode gastar uma rodada mirando, perdendo a desvantagem por mirar

O fim inevitável:
Samson pode reagir 3 vezes por rodada

Amedrontador de deuses:
Todos que iniciarem um combate com Samson devem rolar um teste de intelecto+conhecimento DT20, se falharem entram em pânico e perdem a rodada

Amálgama de carne:
Samson tem todos os implantes possíveis e constantemente é injetado com todas as herofedrinas

Anomalia bizarra:
Samson pode usar todas as drogas sem ter os efeitos negativos

John Marshall Gun

O bom filho à casa torna

Vida: 10.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 15
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 25

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 25
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 10
Crime: 15
Percepção: 20
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 10

Abandono paterno:
Um revólver velho, pode dar 4 tiros e causa 7d20+50 de dano, seu crítico é x6

Sofrimento da mãe:
Uma espingarda serrada com a insígnia da família Gun, causa 8d20+70 de dano quando em corpo a corpo

Granadas de fragmentação da família Gun:
Causam 4d20+40 de dano em uma área de 3m

Movimento: 18m

Ataques:

Armeiro profissional:
John pode trocar de armas como uma ação extra toda rodada

Os poderes de meu pai:
John pode controlar o metal, podendo dobrar o dano de um de seus disparos por rodada

Técnica secreta da família Gun:
John pode dar um tiro para defletir um ataque, se seu tiro superar o ataque ele não recebe dano

Pistoleiro de coração:
John tem 3 reações por rodada

De onde menos espera:
John pode somar sua utilização de poder a testes de armaria

Solidão familiar:
John pode melhorar seu crítico em 5 em um tiro por rodada

Patrono do chumbo:
John pode controlar metal usando seu poder+utilização de poder, além disso uma vez a cada 4 rodadas ele pode repetir o dano de um de seus disparos

OS ULTRAFRÊNICOS

PODER!

Aqui estão as fichas mais poderosas do livro de Ultrafrenia, fichas alternativas de alguns dos heróis mais poderosos do universo de Herofrenia RPG, estes são combates completamente injustos e difíceis

Roberto: Energia infinita

MORTE AOS HERÓIS

Vida: 10.000

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 15
Imortalidade: 10
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 25

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 25
Pilotagem: 0
Reflexo: 20
Utilização de poder: 30

Carga máxima: 15

Movimento:18 m

Ataques:

Zap!:
Roberto pode quatro vezes por rodada, seu ataque causa 4d10+30 de dano, seu crítico é a partir de 15, cada acerto concede 2 de energia

Sobrecarga energética:
Roberto cura 100 de vida por rodada

Translocação energética:
Roberto pode realizar um teste de poder com reflexo DT30 para desviar de um ataque

Conduite perfeito:
Roberto pode absorver a energia ao seu redor, se não houver uma fonte elétrica ele pode absorver trovões de nuvens próximas

Armadura elétrica:
Roberto pode criar uma armadura que causa 1d20 de dano para cada ponto de energia que roberto tiver, todos que atacam Roberto fisicamente sofrem esse dano

Raios, relampagos e trovões:
Roberto causa 1d20+30 de dano para cada ponto de energia acumulados

Mark Webber: caçador de vilões

ROBERTO!

Vida: 10.000

Atributos:

Super força: 15
Super velocidade: 15
Imortalidade: 10
Intelecto: 10
Popularidade: 10
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 15

Talentos:

Armaria: 10
Atletismo: 25
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 25
Conhecimento: 15
Crime: 15
Percepção: 20
Pilotagem: 10
Reflexo: 20
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 20

Cabos de urânio enriquecido:
Cabos estupidamente pesados que causam 9d20+35 de dano e podem dar 3 ataques, esses cabos também permitem mark agarrar alvos a distância

Movimento:18 m

Ataques:

Menino prodígio:
Mark pode dar 4 ataques por rodada e seus ataques desarmados causam 8d20+25 de dano e tem crítico a partir de 17

O Oitavo mais forte:
Mark força o alvo a realizar um teste de imortalidade com atletismo de DT30, se o alvo falhar perde a rodada

Starboy:
Mark aumenta seu dano em +5d pela rodada e gasta 500 de vida

O espetacular:
Mark pode realizar um ataque extra contra alvos caídos ou agarrados

O azarão do Kentucky:
Mark acelera seu coração e seus músculos com sua telecinese, ele passa a ter +15 de acerto e 5d de dano pela rodada e gasta 500 de vida

Vash Fate:
Mark fundiu sua carne à de Vash Fate, Mark só pode ser derrotado se toda sua vida for zerada em uma rodada, ao início de toda rodada Mark recupera toda a vida

Hydro: Dias de glória

SINTA A MARÉ

Vida: 15.000

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 10
Imortalidade: 15
Intelecto: 10
Popularidade: 10
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 25
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 25
Conhecimento: 10
Crime: 15
Percepção: 20
Pilotagem: 15
Reflexo: 20
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 20

Rainha do mar:
Um tridente estupidamente pesado, amaldiçoado e mágico que causa 15d20+35 de dano e pode dar 3 ataques

Movimento: 13m

Ataques:

Imperador do Oceano:
Hydro pode controlar a água dentro de alvos, fazendo com que eles fiquem desidratados, perdendo 10 de CA e acerto até se hidratarem

Rei do mar:
Hydro pode controlar a água à sua volta, podendo criar algemas de água, os alvos devem rolar um teste de super velocidade com reflexo DT30 ou são agarrados

Yonko:
Hydro pode controlar a água, condensando-a e disparando em alvos com poder+armaria, esse ataque causa 10d20+50 de dano e causa sangramento de 2d10 por rodada

Peixe grande:
Hydro pode surfar na água, somando sua utilização de poder ao seu movimento

Supremacia oceânica:
Hydro pode criar lanças de água que são disparadas em todos alvos até 3m de uma fonte de água, Hydro rola um teste de poder+utilização de poder, este ataque causa 5d20+20 de dano

Ferrocineista: Patrono do Ferro

DESISTAM!

Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 8
Intelecto: 8
Popularidade: 5
Poder: 25

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 15
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 20
Crime: 10
Percepção: 25
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 30

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Ataques:

Explosão interna:
O patrono do ferro expele todo metal dentro do sangue dos alvos, causando 8d20+70 de dano

Aprofundar gravidade:
O patrono do ferro aumenta a gravidade ao redor dos alvos, todos devem rolar um teste de atletismo com imortalidade DT35 ou caem no chão e derrubam suas armas

Desprezo vermífugo:
O patrono do ferro causa o dobro de dano a alvos caídos no chão

Destruidor de vidas:
O patrono do ferro expele objetos metálicos em um alvo, causando 20d20+100 de dano, seu crítico é x3

Atração impossível:
O patrono do ferro atrai todas as armas dos inimigos, todos devem rolar um teste de super velocidade com reflexo DT35 ou perdem as armas

O patrono do ferro:
O Ferrocineista age 3 vezes por rodada

Monte Carlo: Arsenal Amaldiçoado

MOSTREM SEU VALOR

Vida: 15.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 15
Imortalidade: 20
Intelecto: 15
Popularidade: 10
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 25
Carisma: 20
Ciências: 15
Ciências sociais: 10
Combate: 30
Conhecimento: 25
Crime: 10
Percepção: 25
Pilotagem: 10
Reflexo: 20
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 25

Ame-no-uzume:
Uma katana estupidamente pesada amaldiçoada e mágica, causa 25d20+150 e causa o metade do dano no usuário

O sino de belém:
Um sino abençoado, faz com que o próximo ataque de um aliado aleatório cause mais 10d20 de dano

As luvas de OJ:
Pequenas luvas amaldiçoadas que sempre ficam apertadas nas mãos do usuário, o portador perde 5 de acerto mas é sempre o primeiro a agir

As 30 moedas de prata de Judas:
Um saco de moedas de prata amaldiçoadas, o usuário pode gastar uma moeda para reduzir 3 de atributo em inimigo e 1 em si mesmo

A chave de fenda de Slotin:
Uma chave de fenda amaldiçoada com desespero, permite o portador rerolar testes falhos em troca de 100 de vida

Disquete com o código Karnoffel:
Um disquete amaldiçoado contendo dados para um silo nuclear, permite o portador anular um acerto crítico inimigo gastando 500 de vida

A máscara de Zangbeto:
Uma máscara amaldiçoada que concede ao usuário +10 CA em troca de 1.000 de vida

As correntes do zumbi dos palmares:
Correntes amaldiçoadas que permitem o usuário imobilizar alvos a distância como uma ação extra gastando 10d20 de vida

O cigarro de Al capone:
Um cigarro amaldiçoado que permite o usuário retomar metade da sua vida em troca de 30 de atributo

A metralhadora de Bonnie e Clyde:
Uma metralhadora amaldiçoada que causa 10d20+50 de dano e pode dar 5 tiros, o dano dessa arma não pode ser curado, usar essa arma gasta 1 de atributo por tiro

Movimento:18m

Ataques:

Usuário habilitado:
Monte Carlo pode trocar de artefato até 3 vezes por rodada como uma ação extra

Alma tranquila:
Monte Carlo pode realizar 2 ações por rodada

O poderoso Monte Carlo:
Monte Carlo tem a capacidade de concentrar-se em um corte infinitamente preciso, enquanto ele se concentra neste ataque ele não pode agir de nenhuma forma e recebe o dobro de dano

Firmar a base:
Monte Carlo firma seus pés no chão, rolando um teste de força com combate, se o teste superar 20 o corte final de Monte Carlo dará o dobro de dano

Estabelecer uma respiração calma:
Monte Carlo se concentra em sua respiração acalmando seus batimentos, rolando um teste de imortalidade com atletismo, se o teste supera 20 o corte final causa +5d de dano

Planejar os movimentos:
Monte Carlo imagina seus próximos passos, rolando um teste de intelecto com combate, se o teste superar 20 seu ataque final será crítico

Desembainhar:
Monte Carlo desembainha sua katana e realiza o ataque, para cada sucesso que ele teve ele recebe o bônus e adicionalmente ele rola um teste de poder com utilização de poder, se superar 20 seu ataque causará +5 d de dano. Seu ataque afeta todos em uma área de 20m, um teste de atletismo com força de dificuldade 20 reduz o dano à metade

Locomotiva: Ultramaratona

NÃO PARE DE CORRER!

Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 25
Imortalidade: 15
Intelecto: 5
Popularidade: 15
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:5
Atletismo:35
Carisma: 15
Ciências:10
Ciências sociais:10
Combate:20
Conhecimento:15
Crime:10
Percepção: 10
Pilotagem:10
Reflexo:20
Utilização de poder:25

Carga máxima: 15

Movimento: 50m

Ataques:

Aceleração Molecular tunada:
O Locomotiva começa a entrar em um estado vibratório, acelerando seu corpo em um nível molecular, ele recebe +5CA, dobra seu movimento e passa a dar mais 5 ataques

Punhos acelerados:
O Locomotiva pode dar 4 ataques que causam 5d12+50 de dano

O tufão vermelho:
O Locomotiva começa a correr ao redor de um alvo, fazendo com que o ar se torne mais difícil de ser respirado, o alvo deve realizar um teste de imortalidade+atletismo de DT35, se falhar ele perde sua ação de movimento e reação pela rodada

Intangibilidade acelerada:
Como reação o Locomotiva pode realizar um teste de poder+utilização de poder para vibrar seu corpo na mesma frequência de um golpe, assim não recebendo dano

Mente relâmpago:
O Locomotiva pode realizar 3 reações por rodada

O mais rápido da realidade:
O Locomotiva pode somar seu atletismo à seu acerto

Ação lendária: Tudo ou nada:
O Locomotiva corre e bate com tudo em um alvo, ambos rola um teste, Locomotiva rola um de super velocidade+atletismo e o alvo rola imortalidade+atletismo, se o alvo perder cai a o PV, se o alvo ganhar o locomotiva vibra através dele e nada acontece

DEUS

Literalmente

Vida: 150.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 20
Popularidade: 20
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 50

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 25
Carisma: 10
Ciências: 10
Ciências sociais: 10
Combate: 20
Conhecimento: 50
Crime: 20
Percepção: 20
Pilotagem: 10
Reflexo: 20
Utilização de poder:20

Carga máxima: 100

Guerra:
Uma lança destruidora de realidades que causa 5d10+40 de dano permanente

Movimento: 30m

Ataques:

Resistência lendária:
Uma vez a cada 3 rodadas Deus pode usar essa habilidade para instantaneamente passar em um teste de resistência

Punição divina:
Deus pode realizar um ataque que causa 30d10+50 de dano, este ataque é rolado com poder+utilização de poder e só pode ser curado depois de uma rodada

Confiscar saber:
Uma vez a cada 3 rodadas Deus pode remover uma habilidade de um alvo por 3 rodadas

Suprimir matéria:
Deus pode uma vez a cada 3 rodadas causar 2 desvantagens em um alvo por 3 rodadas

Divinação:

Deus age 3 vezes por rodada e tem 2 reações